WLC
ワンダーライフスペシャル

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

風のクロノア®
夢見る帝国
公式ガイドブック



隠し面を含む全ステージ完全攻略マップ
●開発者インタビュー●特製グッズ・プレゼント50名!!

namco
小学館



小学館



9784091060075

ISBN4-09-106007-2

C9476 ¥1000E



1929476010001

定価：本体1,000円＋税

雑誌 69909-07

風のクロノア®

夢見る帝国

公式ガイドブック



小学館

ぼくはどこから来たんだろう
青い風が吹くところ
ぼくはどこへ行くんだろう
白い雲がたどりつくところ
だからきっと…
夢を見たら起きられる

夢から覚めたクロノアは
突然、兵士に王宮に連行され、
皇帝ジリアスに捕まってしまう。
なんと、この帝国では
夢を見ることが禁じられていたのだ。

P R O L

「夢などじゃまなだけだ」
「違う！　そんなのまちがってる」
堂々とたてついたクロノアに対して、
ジリアスは処刑をするかわりに
街で暴れる怪物を倒してこいという。

見ず知らずの国で大変なことになってしまったが、
クロノアは親友のヒューポーと一緒に
4匹の怪物を倒すために、
ここがどこか知るために、
冒険の旅へと出るのだった……。

O G U E

contents



CONTENTS●もくじ

BASIC

基本システム





キャラクター紹介

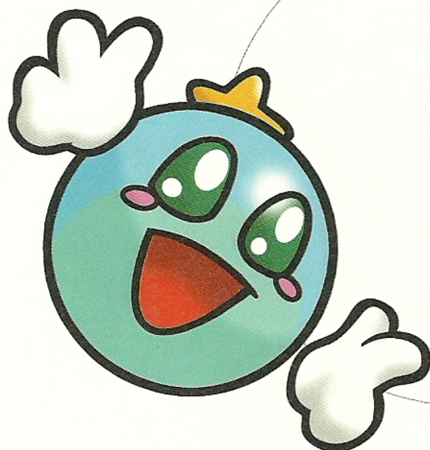
元気いっぱいの主人公クロノアや、クロノアの冒険に深くかかわってくる、帝国にすむキャラクターについて紹介しておこう。



好奇心旺盛な
主人公
KLONOA

クロノア

夢を見て寝ていた罪で皇帝に捕まってしまう、夢を大事にする男の子。罰として、帝国内で暴れている4匹のモンスターを倒す旅に出ることに……。風を操る力を持ち、手に持つリングから「風玉」を出すことができる。



頼れる親友
HUEPOW

ヒューポー

リングに宿る妖精で、クロノアの風の力を増幅させる力を持っている。そのパワーでモンスターをふくらませ、無力化させてしまうこともできる。いつもクロノアと一緒にいて、クロノアの冒険をサポートしてくれる。



眠れない皇帝
JILLIUS
ジリアス

「眠れない病」にかかっており、帝国中に夢を見ることを禁止する命令を出した。「夢はハラの足しにもならない」と、帝国に迷いこんで夢を見ていたクロノアを捕まえ、処刑しようとさえしたのだ。



皇帝の腹心
BAGOO
バクウ

帝国で宰相を務めるジリアスの腹心。クロノアを処刑するかわりに、街で暴れている4匹の怪物を退治してくるようにと命じる。「夢を見ることのおろかさがわかるだろう」と語り、夢というものを否定している。



モンスター図鑑

各ビジョンで登場するモンスターたちを、紹介しておこう。
それぞれの特徴をしっかりつかんで、上手に利用しよう。

MOO

ムゥ

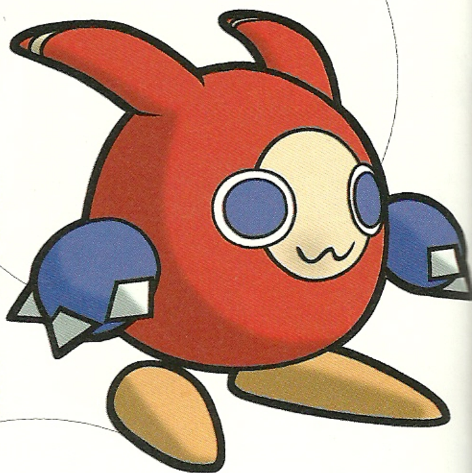
『クロノア』シリーズでは、もっともなじみの深いモンスター。通路をヒョコヒョコ歩いていて、簡単に風玉で捕まえることができる。気性は穏やかでおとなしい。

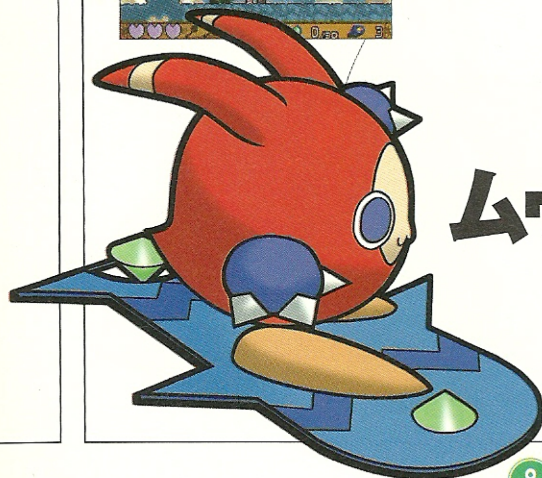


←トコトコ歩いているモンスターに近づいて、風玉を発射しよう。ほとんどのモンスターを捕まえることができる。



←モンスターが消滅すると、次元の穴から次の1匹が飛び出してくる。





MOO BOARDERS

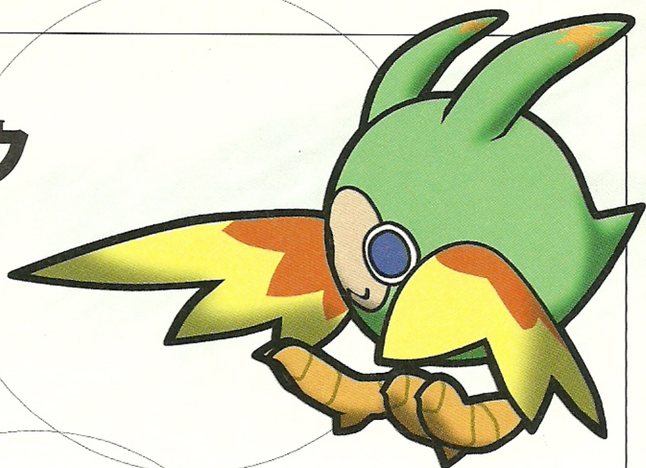
ムゥボーダーズ

滑ることが大好きで、フロートボードに乗って道を滑走している。クロノアが近づいても、滑ることに夢中なのでまったく気づかない。各ワールドのビジョン4に登場する。

FLYING MOO

フラムゥ

手が羽に進化して、空を飛べるようになったムゥ。常に低空をゆっくりと飛んでいる。力はあまりないので、捕まえてもクロノアを支えきれずにすぐに落ちてしまう。



BOOMIE

ブッピィ

体が爆発物質でできており、捕まえるとカウントダウンを開始し、カウントが0になると爆発してしまう。他のモンスターやスイッチにぶつけると、すぐに爆発する。

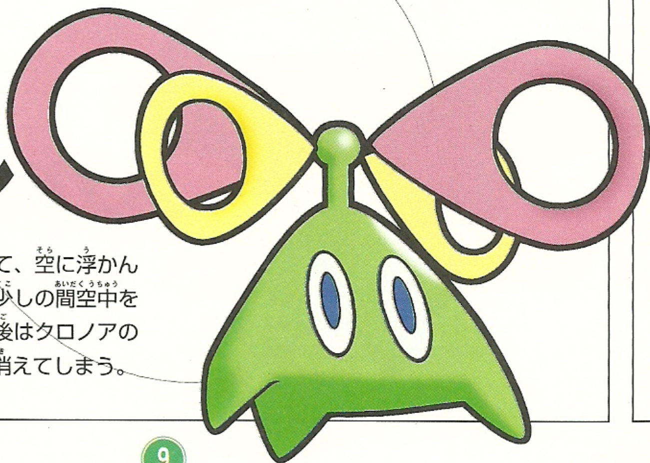


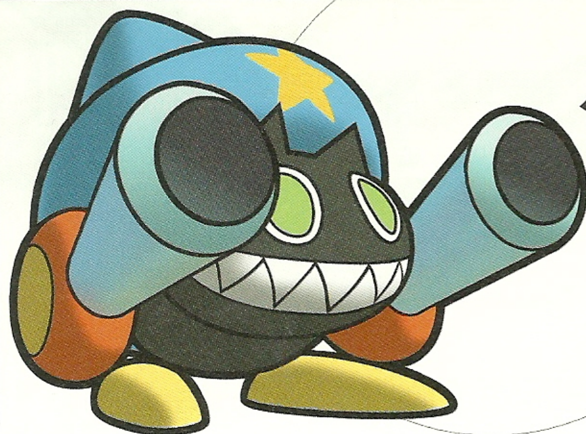
←ブッピィに羽の生えた、低空を飛べる「フラブッピィ」も登場する。

TETON

テットン

常に頭上のプロペラを回して、空に浮かんでいる。風玉で捕まえると、少しの間空中を移動することができるが、最後はクロノアの重さに耐えきれず、はじけて消えてしまう。

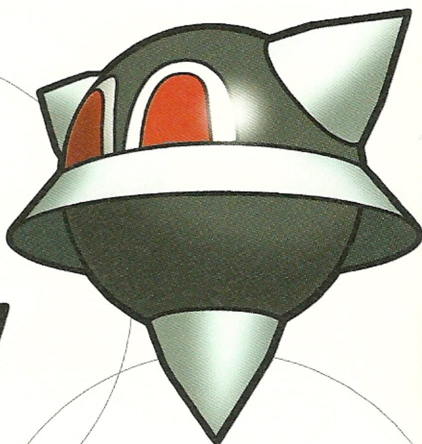




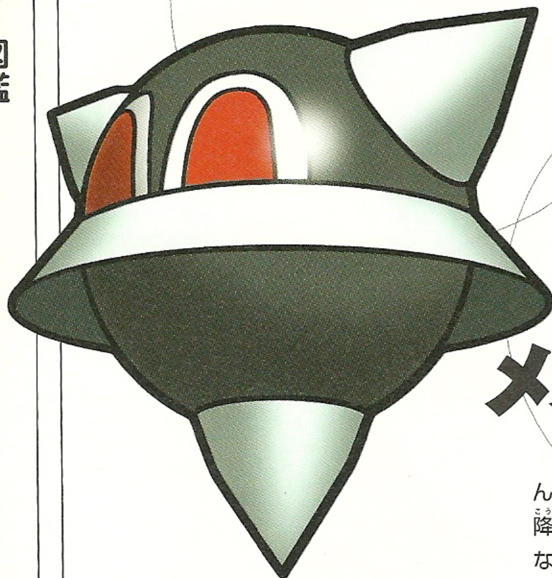
GRIBZ
グリッツ

2つの砲門から大砲を撃ってくる。一度撃ったあとはしばらくなにもできないので、タイミングを計りさえすれば、怖くないモンスターだ。もちろん、風玉で捕まえることができる。

SPIKER
ササルン



空中を漂っている、全身が鉄でおおわれたモンスター。風玉がきかないうえに、壊すこともできない。しかし、ハコで押さえつけると、重さに耐えきれずに落下してしまう。



MEGA SPIKER
メガササルン

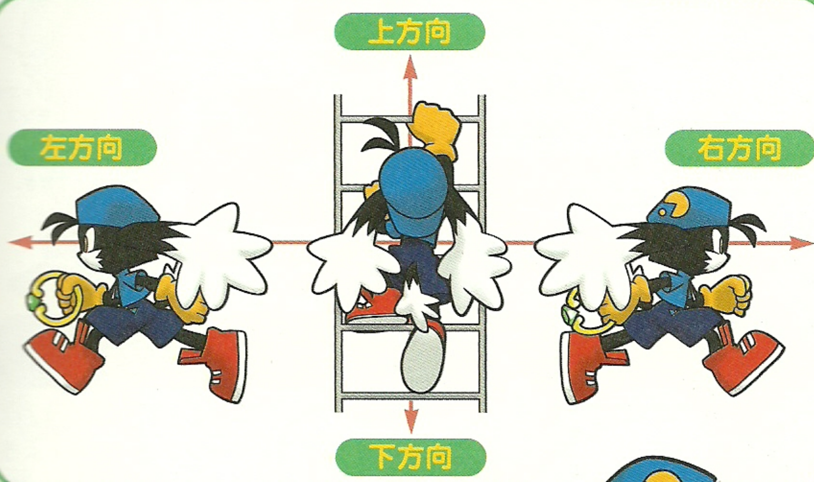
ササルンが何倍にも大きくなった姿で、どんな攻撃にもびくともしない。ワールド2以降のビジョン4に登場するので、ジャンプ台などを利用して上手に避けていこう。



基本アクション

基本的な操作に必要なのは、十字ボタンとA・Bボタンのみだが、微妙なタイミングによってクロノアの動きが異なってくる。

移　動　十字ボタン

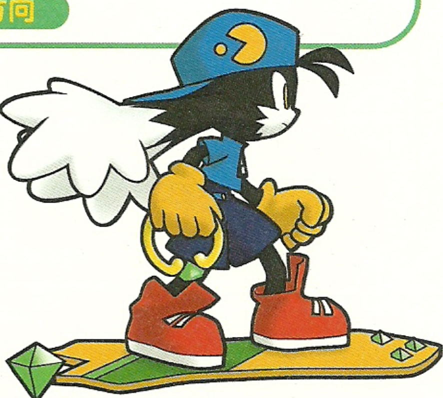


十字ボタンを押すことで、クロノアは移動する。基本的には、左右で進行方向を決定、上下で階段やロープの昇り降りを行う。

なお、各ワールドのビジョン4では、クロノアは自動的に進んでいく。そのため、十字ボタンでの操作は不要となる。



←平地の移動は、十字ボタンだけでOK。また、扉をくぐるときには、上方向を押そう。



↑各ワールドのビジョン4では、クロノアはフロートボードに乗って進む。自動的に進むかわりに、停止することはできない。

ショット　Bボタン






ショットは、リングより風玉を発射して、モンスターを捕まえたりハコを持ち上げたりする際に使用する。持ち上げたものは、再度ボタンを押すと投げることができる。

そのほか、グミにつかまったりスイッチをONにしたりする際にも使用する。



←ショットで捕まえたモンスターなどは、そのまま持ち運ぶこともできる。

ジャンプ　Aボタン



ちょっとした段差などは、ジャンプで飛び越えよう。ジャンプボタンを押し続けると、耳をバタバタさせながら一定時間滞空することができる。滞空中に十字ボタンを押せば、ゆっくり空中移動することもできる。



↑空中移動は、一度のジャンプについて、1回しか使えない。

2段ジャンプ

高い場所へジャンプ

遠くへ移動

BOM!

モンスターやハコを利用すると、より高くより遠くへジャンプすることができる。これが2段ジャンプだ。まず、モンスターやハコを持ったままジャンプ。空中で再度ジャンプボタンを押すと、持っていたものを下に飛ばして、より高くより遠くまでジャンプできるのだ。高く飛ぶためには最初のジャンプの頂点で2回目のジャンプを、遠くへ飛ぶためには着地寸前で2回目のジャンプをしよう。

なお、投げたモンスターによって、下にいる敵を攻撃することもできる。



←段差の高いところに移動するときなど、2段ジャンプはよく使うテクニックだ。しっかりマスターしよう。



←水などの障害物を飛び越えるときも、2段ジャンプを使えばノーダメージで抜けられる。

連続ジャンプ

空中でそのまま
キャッチ

連続ジャンプとは、ジャンプの途中でモンスターやグミをキャッチして、空中で再ジャンプすること。2段ジャンプと違って、空中でモンスターなどを捕まえなくてはならないので、ぐっと難度も高くなっている。

グミを利用する連続ジャンプでは、グミが破裂したり落下したりする危険がない。一度捕まえたら、すぐには飛び移らずにタイミングを計ろう。モンスターを利用する連続ジャンプでは、テンポよくキャッチ＆ジャンプを繰り返す必要がある。このとき、どの高さで2段ジャンプをするかも重要なポイント。何度もチャレンジして、タイミングをつかもう。



←連続ジャンプのテクニックが必要なのは、後半のワールドからになる。

【モンスターを使った連続ジャンプ】



←まず、ジャンプして空中のモンスターをキャッチ、すぐさま2段ジャンプ。



←ジャンプ頂点で次の敵をキャッチして、そのまま「ワッフー」と2段ジャンプを続ける。



←これを繰り返すことで、高い崖も登りきることができる。



仕掛け

各ビジョンに登場する、さまざまな仕掛けについて解説しよう。解き方をしっかり覚えて、攻略に役立てることが重要だ。



ハコ

ハコを使った仕掛けは、各ビジョンのいたるところで登場する。ハコは、風玉を使って持ち運びができる。ハコを運んで使用するということもあるので、見つけたら、まずは持ち運ぶことが基本となる。

ハコは段差を登るための足場として利用するほか、モンスターと同様、ショットで持ち上げて投げることが可能。また、ハコを持っていると、風の上や滝の下を通りぬけたり、ササルンの上に置いて乗ったりすることもできる。



←ハコは、さまざまな場面で利用可能。使い方は、モンスターの場合とほとんど変わらない。



←風を防ぐ重しになったり、水に浮かんで足場になったりと、万能アイテムだ。



爆弾ハコ

矢印の描かれているハコで、使用方法は通常のハコと変わらない。ただし、ブッピィなどの爆発物が爆弾ハコに触れて爆発すると、矢印方向に向かって破裂する。その火花は壁もすりぬけるので、通路の上にある岩を破壊するときなどに役に立つ。



←ブッピィの爆発の威力を増す爆弾ハコ。ハコのそばに、ブッピィがいればOKだ。



磁石ブロック

他のハコとは違って、同じ模様の壁に投げるとくっついて足場となる。壁にくっついた直後は、クロノアはブロックの下にぶら下がっている。ジャンプボタンで上に乗ろう。なお、くっついた磁石ブロックは、風玉で再び取ることができる。



←磁石ブロックを手に持ったままジャンプすれば、自動的にくっついてくれるのだ。



スイッチ

スイッチは、シャッターを開けるものが2種類、部屋を回転させるもの、ブロックを伸縮させるもの、水を出し入れするものの計5種類。シャッター型には、3つ並んだすべてを作動させないと効果のないものもあり、すばやい操作が必要となる。また、時間制限のあるシャッター型もある。

スイッチを入れるには、風玉で撃ったりモンスターをぶつけたりする。時間制限のあるスイッチの場合は、できるだけ近くまで寄ってからモンスターなどを投げよう。



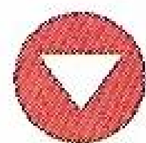
←スイッチを入れると、仕掛けが作動。仕掛けの種類は、スイッチの形を見れば判断できる。



←ONになったスイッチは、もう一度風玉などで撃てば、OFF状態に戻る。



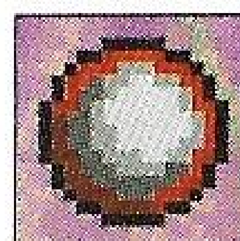
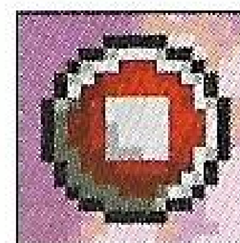
←3つ並んだシャッター型スイッチを入れる場合には、他の仕掛けも上手に使う必要がある。

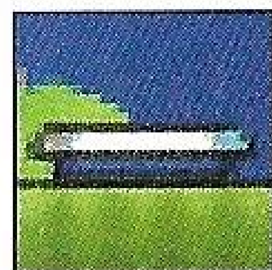




←矢印パネルを使って上のスイッチを入れ、下の2つは、2段ジャンプのテクニックを使おう。

【スイッチの種類】

	シャッターを開けるスイッチ
	3つ並んでいて、すべてをすばやくONにするとシャッターが開くスイッチ
	部屋を90度回転させるスイッチ
	ブロックを伸縮させるスイッチ
	水面を上げたり下げたりするスイッチ



据え置きスイッチ

床の上にある据え置きスイッチでは、クロノアやモンスターが上に乗ると、連動するシャッターが開く仕組みになっている。ただし、離れると、シャッターはすぐに閉じてしまう。重しになるものがあればシャッターは開いたままなので、上にハコを置いておけばよい。

→据え置きスイッチは、仕掛けとしては簡単なタイプだ。ハコを運んできて、スイッチの上に置いてしまおう。

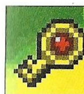




扉

扉は、開くための条件によって２種類に分けられる。扉と同じマークのカギがないと開かない「カギの扉」と、月のかけらを３つ集めないと開かない「月の扉」だ。
カギも月のかけらも、必ず同一マップ内で入手できる。隅々まで探してみよう。

【カギ】





【月のかけら】





←この扉は、同じマークのカギを持っていないと開かない。



←扉をくぐれば、ビジョンクリア。マップ内で月のかけらを集めて扉を開こう。



一方通行

一方からしか通りぬけられない扉で、床に対して垂直になっている面からの進入はできない。多くの場合は、迂回しないと先に進めないようになっている。
通りぬけられる面からは、クロノアのほか、投げたハコもすりぬける。なお、これを利用したパズルも登場する。



→一方通行は、決められた方向からしか通れない。どちらから通れるかは、形をよく見て判断しよう。



ワープ扉

上に１から８のナンバーが書かれた扉で、ワールド５に登場する。これをくぐると、同じ番号の扉へワープすることができる。マップの端から端へ移動することもあるので、現在位置を把握しながら進もう。



←扉から扉へワープする。どこへ移動するかは、32ページ以降の詳細マップをよく参照しよう。





グミ

赤い実に羽がはえて空中で浮いているグミは、モンスターと同様に、空中で風玉を使ってキャッチすることができる。空中で捕まえなくてはならないので、タイミングよくショットボタンを押す必要がある。



←グミはクロノアがつかまっても、破裂したり落ちたりしない。安心してぶら下がろう。



←動いているグミには、つかまるのが難しい。タイミングをよく計ろう。



はしご

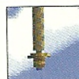
マップの上下をつなぐはしごは、十字ボタンの上下で昇り降りできる。はしごを行き来するごとに、画面は切りかわる。はしごによるマップのつながりについては、32ページ以降の攻略ページを参照しよう。



←はしごの位置に来ると、クロノアは自動的にはしごをつかむ。



←はしごを昇りきると、上のマップへと画面が切りかわる。



ロープ

同一マップ内で上下移動できるのがロープ。はしごと同様、十字ボタンで昇り降りできる。降下時はスピードがついてしまうので気をつけよう。ロープを渡っての空中移動は、通常の移動と同じ操作でOK。



←ロープのある場所では、クロノアは必ずロープをつかむ。もちろん、空中でジャンプしても大丈夫だ。



←ロープの下にトゲがあったりすることも……。危険な場所には注意しよう。



岩

　ムゥの顔をした岩は、クロノアの行く手を阻む障害物だ。これを爆破しないと、先へは進めない。
　岩を除去するには、ブッピィを使用する。他のモンスターやハコを投げつけても、岩はびくともしない。岩のそばにブッピィを置いて、爆発で吹き飛ばそう。
　一度消した岩が復活することはないので、ブッピィと爆弾ハコを上手に利用しながら破壊しよう。



↑平地で岩が通路をふさいでいる場合、手前からブッピィを運んでくる。



↑カウントが0になった段階で、ブッピィが爆発。岩も砕け散るのだ。



↑ブッピィを岩のすぐそばに置けない場合は、爆弾ハコを利用する。



↑矢印の方向に向かって爆発が大きくなり、壁越しに岩を破壊できる。



風

　クロノアの行く手をさえぎるように、床から天井へと吹き上げている強い風。普通に上を通過しようとすると、一気に天井へと舞い上げられてしまう。通過するには、ハコが必要。モンスターでは重しの役割を果たさずに、クロノアとともに飛ばされてしまうので注意しよう。



→上昇中、グミをキャッチしてつかまれば、風の中から脱出することができる。タイミングを計って狙おう。

風の止め方

　風を止めるには、ハコで噴き出し口をふさいでしまえばよい。また、止んでいる風を起こすには、障害物を取り除いてやろう。通常の床は風を防げるが、風抜け床の場合、風は床を通りぬけて吹き上げてくる。風を止めてないと、天井へと舞い上げられる。





動く床

動く床は、空中を上下・左右に移動している。マップを空中移動する際によく登場するので、タイミングをよく見て飛び乗ろう。動く床から落ちると、そのままクロノアの残り数が減ってしまう場合もある。



←上下移動の床は緑、左右移動の床は茶色と、色分けされている。飛び移る前に、色と動きを観察しよう。



←アクション面では、躊躇していると倒れてしまうこともある。テンポよく進んでいこう。



消える床

クロノアが乗ると一定時間で消滅し、しばらくすると復活するのが「消える床」だ。ここを抜けるには、アクションテクニックが必要となる。まずは、安全な場所で、床が消える時間を調べておこう。



←消える床から消える床へ。のんびりしていると、落下してしまうので注意。

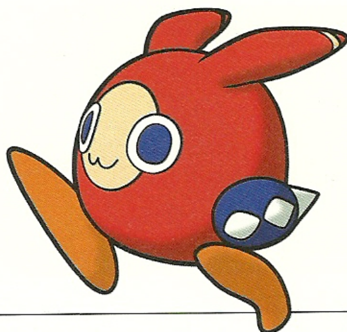


←床が消えたとしても、ジャンプ&滞空でしばらく避難することができる。



風抜け床

風抜け床は、固定されているものと動く床の2種類。床全体が金網状のものでできている。そのため、下から風が吹き上げる場所では、風を防ぐことができない。動く床に乗ったまま移動していると、風が吹き上げる場所では、そのまま天井へ飛ばされてしまう。風抜け床のある場所を移動する際は、先に風を止めておこう。





←風のない位置では、通常の動く床と変わらない。ジャンプで飛び乗ろう。



←風の吹く場所では、床が風をさえぎらないので、飛ばされてしまう。



←ハコで風を止めてやれば、同じ場所でも無事に通過できる。



バネ

バネを使えば、2段ジャンプなどをしなくても大きくジャンプすることができる。バネがクロノアの重さで縮んだところでジャンプボタンを押すと、高く飛び上がる。これで、高い場所へと空中移動しよう。



←ただ乗っているだけでは意味がない。揺れるクロノアを見つつ、ジャンプボタンを押そう。



←通常のジャンプと比べて、3倍近くの高さまで飛び上がることができる。



天秤

一方の台に乗るともう一方の台が上がるというのが、天秤の仕掛けだ。クロノアが乗ると乗ったほうが低くなるので、反対側にハコを乗せよう。こうすれば、高い位置へ行きやすくなる。



←クロノアが乗ると低くなってしまう。あまり意味がないように思えるが……。



←ハコを利用すれば、こんな高いところへも、簡単に行けるようになるのだ。



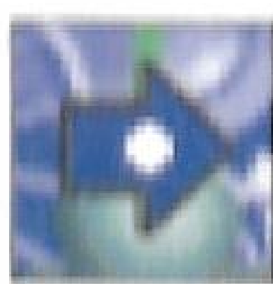
ジャンプ台

各ワールドのビジョン4に登場するジャンプ台は、フロートボードに乗っているときに高く飛ぶための仕掛けだ。バネと違って、ジャンプボタンを押す必要はない。ジャンプ台でジャンプしながら、空中移動を上手に使って進んでいこう。



↑夢のかけらをすべて集めるには、ジャンプ台を利用した空中移動のテクニックが欠かせない。





矢印パネル

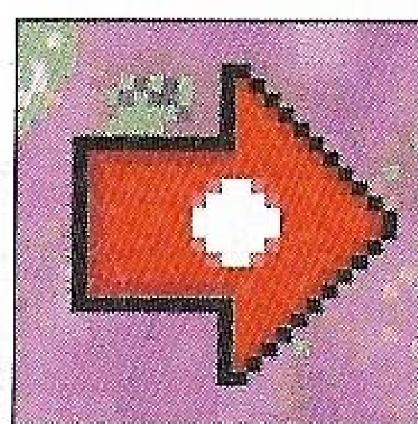
パネルにハコやモンスターを投げつけると、矢印の方向へ飛んでいくという仕掛けだ。赤色と青色の２種類があり、赤色パネルの矢印の向きは固定されているが、青色のパネルは、中心を風玉で撃つことで矢印の向きを自由にかえられる。

パネルに当たったモンスターなどは、矢印の方向へ飛んでいき障害物に当たって停止する。このとき、モンスターは当たった時点で消えるが、ハコやブッピィは落下するだけなので、段差のある場所へ移動させるときに便利。ハコは上に乗ることもできるので、矢印パネルに向かって２段ジャンプしてハコの上に乗れば、ハコと一緒に移動することも可能。飛んでいる途中のハコを、再キャッチすることもできるのだ。



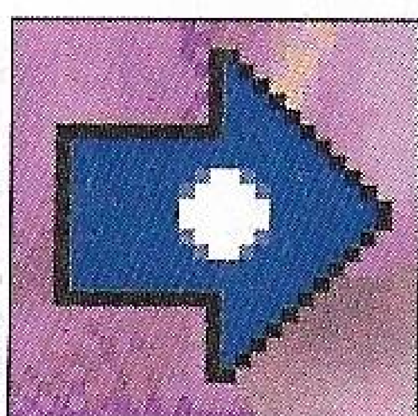
←モンスターやハコを当てなくては、意味のない矢印パネル。仕掛けの中でも、かなり使い方が難しい。

【パネルの種類】



赤の矢印パネル

矢印の向きが固定されている。



青の矢印パネル

風玉で矢印の向きを変えられる。

使用例　その①



↑スイッチを入れたいが、高すぎて届かない。こんなときは、矢印パネルを利用しよう。



↑青の矢印パネルの中心を撃って、向きを変更する。モンスターを捕まえて投げつけよう。



↑パネルの向きによって、モンスターはスイッチの前へ。あとは、スイッチが入るまで待とう。

使用例　その②



↑２段ジャンプでも届かない場所への移動も、矢印パネルを利用。ハコを矢印の間に投げると……。



↑動く床のように、ハコが上下に行ったり来たりする。ハコの上に乗って移動しよう。



↑移動後は、ハコを風玉でキャッチできる。移動スピードは速いが、タイミングを計れば簡単だ。



トゲ

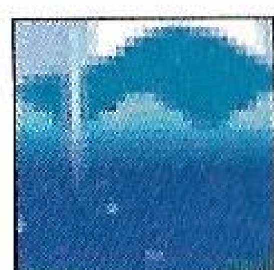
床に敷かれているトゲは、触れるとダメージを受けたり倒れたりする。ここは、ジャンプで飛び越えよう。また、ロープの下や階段の下に置かれていることもよくあるので、降りる際には注意しよう。



←短いトゲに落ちると、1つハートが減ってしまう。なお、失敗して落ちても、クロノアが点滅している間はノーダメージだ。



←長いトゲに落ちると、ハートがすべてなくなってしまう。そして、クロノアの残り数が1つ減る。



水

ワールド4では、マップ上に水がたまった場所がある。この水に落ちると、クロノアは1ダメージを受ける。モンスターを使って2段ジャンプで飛び越えたり、スイッチで水を抜いたりしてしまおう。



←水に落ちたら、トゲと同じく1ダメージ。すぐに安全な場所へ避難しよう。



←ハコは水に浮くので、足場としても利用できる。2段ジャンプで飛び越えられないときは利用しよう。

一発死について

通常、クロノアはモンスターに当たったり水に落ちたりすると、ダメージを受けてハートが1つ減ってしまう。ハートがすべてなくなると、クロノアの残り数が1つ減ってやり直しとなる。しかし、谷間に墜落したり長いトゲに当たったりした場合、いきなりクロノアの残り数が1つ減ってしまう。この状態を「一発死」と呼ぶ。

エキストラビジョンでは、一発死は長いトゲに当たった場合のみ。しかし、各ワールドのビジョン6は強制スクロールのため、一発死の確率が他のビジョンと比べて非常に高くなっている。



←エキストラビジョンでは、このトゲに気をつけておけば、一発死の危険は少ない。



←ビジョン6では、早めに移動をしよう。夢のかけらを取るのに夢中になっていると……。



←足場がなくなって、そのまま落下。クロノアの残り数が1つ減ってしまう。



噴水階段

噴水の上に足場があり、水が噴き出すごとに足場が高くなる仕掛け。噴水に当たっても、クロノアが驚いて1歩後退するだけで、ダメージは受けない。噴き出すタイミングを計って、足場の上に乗ろう。



←ワールド4に登場する噴水階段。噴水が収まったときに飛び乗ろう。



←噴水が噴き出したときそばにいたり飛び乗ろうとしたりすると、クロノアがびっくりする。



滝

上から下へ流れ落ちる滝は、クロノアの行く手を阻む障害物。当たってもダメージはないが、先には進めない。しかし、ハコやモンスターを捕まえた状態なら、滝のある場所も通りぬけることができる。



←モンスターは滝の下も通りぬけるが、クロノアは無理。迂回するしかない。



←ハコやモンスターを捕まえていれば、このとおり自由に行き来ができる。





回転部屋

回転部屋は、スイッチを押すことで、部屋全体が 90 度回転するという仕掛けだ。部屋のブロックの色がビジョンの壁の雰囲気とまったく異なり、細かなブロックが集まった形をしている。

部屋の中には、1つまたは2つスイッチがある。届くところのスイッチをONにすれば、部屋は回転する。なお、一度回転させたあとは部屋の向きは固定される。これによって、室内のアイテムを取ることができ、道が開通して行ける場所が決まる。

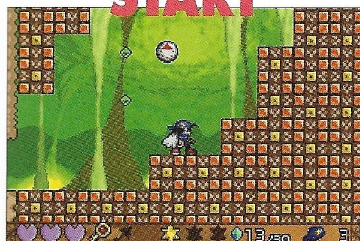


←回転部屋のブロックは、特徴ある柄だ。中央付近にあるスイッチをONにすると、部屋が回転する。

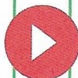


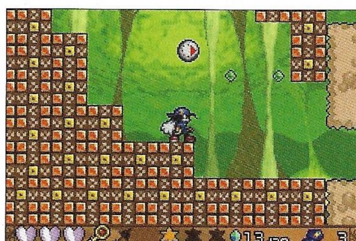
←部屋中のアイテムを取る場合は、回転させたほうが取りやすい場合もある。

START

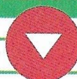


↑回転部屋に入ってきた時点。スイッチの▲が上を向いている。この状態では行き止まりなので、スイッチをONにしよう。



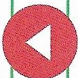


↑90度回転させて、下の方に道ができた。先に進んだ場合も、回転部屋の向きは、部屋を出たときのまま固定されている。





↑さらに90度回転すると、上方につながる通路に出る。どこからショットしても、回転方向は変わらない。





↑次の90度回転では、袋小路となってしまった。もう一度回転させれば、最初の回転部屋の形に戻るのだ。

クロノアの動きをチェック！

ゲーム中で、走ったりジャンプしたり耳をバタバタさせたりと、かわいい動きを見せるクロノア。ここでは、そんなクロノアの、ちょっと見落としがちな隠された（？）動きに注目してみよう！



↑ゲーム中のクロノアのポイントは、やっぱり大きな耳！　動きに合わせて揺れるのがかわいい。



↑滞空時、空を泳いでいるようなクロノア。パタパタと動かす耳にも注目しよう！

ゲームをしばらく放置していると…

ゲームの途中、ボタンなどにまったく触れずにしばらくそのままにしておこう。すると、クロノアが、遊んだり居眠りをしたりし始める。

クロノアの動作は 4 種類。どのパターンが登場するかは、ランダムで、どれもかわいらしいしぐさだ。ぜひ一度は、ゲームを中断して見てみてほしい。

●動きはこの4種類



居眠りを始める。



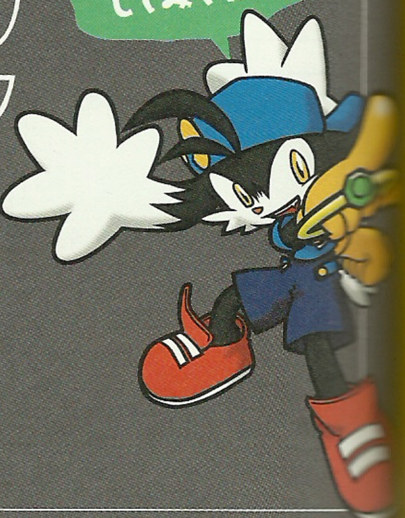
ヒューポーを呼び出す。



帽子を取って回す。



靴を鳴らしてプレイ催促。



CAPTURE

ビジョン攻略





ゲームの流れ

このゲームは、それぞれ8ビジョンからなる5つのワールドによって構成されている。全体の流れについて紹介しておこう。

ゲーム画面



ライフ
ハートで表わされたクロノアのライフ。これが全部なくなると、クロノアの残り数が1つ減る。ライフは、マップ上で入手するハートによって回復する。

夢のかけら
夢のかけらについて、「現在入手している数／当ビジョンにあるかけらの数」の形で示している。夢のかけらをすべて集めるといいことがあるとか……。

カギ
「カギの扉」を開けるために必要なカギを手に入れると、ここに表示される。カギの形に窪みがある場合は、まだカギを入手していないことを示している。

月のかけら
「月の扉」を開けるために必要で、パズル面にのみ登場する。1ビジョンのマップ内に3つ落ちていて、すべてを集めないとビジョンクリアができない。

クロノアの残り数
これが0になると、ゲームオーバーとなり、ゲームをコンティニューするかどうか聞かれる。クロノアの残り数は、コインで増やすことができる。

パズル面の場合は月の扉を開けて入ることで、アクション面の場合はゴールまでたどり着くことで、ビジョンクリアとなる。

また、マップ上には、夢のかけらやカギといったアイテムがあちこちに落ちている。これらを入手していくことも、重要なポイントだ。夢のかけらは、ビジョンごとに、パズル面では30個、アクション面では100個落ちているので、集めていこう。ハートはクロノアのライフを、コインはクロノアの残り数を増やしてくれる。

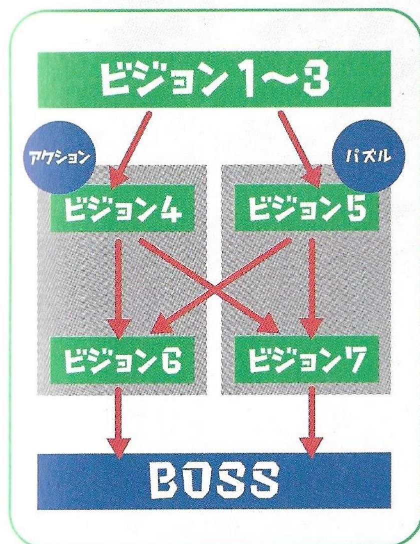


←マップのあちこちにある夢のかけらは、簡単に取れるものが大半だ。ぜひ入手していこう。



←条件がそろわないと、扉は開かない。カギや月のかけらを集めよう。

ゲームの進め方



ひとつのワールドは、5つのパズル面と2つのアクション面、ボス戦によって構成されている。実際には、8ビジョンのうちの6つをクリアすれば、ワールドクリア。

まず、ビジョン1〜3のパズル面をクリアする。次は2つのビジョンのどちらかを選択できる。どちらかをクリアすると、さらに2つのビジョンが登場。再びどちらかをクリアすればボス戦が登場する。もちろん、全ビジョンをクリアしても問題ない。

ひとつのワールドのうち、ビジョン4、6はアクションを中心とした面、ビジョン5、7はより難しいパズル面という構成になっている。アクション面とパズル面のどちらかをクリアすればよいわけで、得意なほうを選んでゲームを進めていこう。

パズル面

アイテムなどを使い、さまざまな仕掛けを利用しながら解いていく面。

じっくり考えながら、何度でもやり直せるのが特徴で、1ワールドにそれぞれ5ビジョン登場する。



↑パズルを解いて、月のかけらを集めていこう。



↑水に落ちそうになったり、トゲに当たったり……。マップの形もいろいろ。

アクション面

各ワールドのビジョン4、6で登場、強制スクロールで先へと進んでいくアクション面。ルートで悩むことはないが、アクションテクニックが必要。一発死の危険が多いのも特徴だ。



↑夢のかけらがマップ上に100個落ちていることもポイントだ。



↑強制スクロールなので、マップの全容をつかむ余裕もない。



攻略ページの見方

32ページからは、ビジョンごとにマップつきで攻略法をくわしく解説している。参照して、ゲームクリアに役立ててほしい。



攻略ページでは、ビジョンの全体マップ内にスタートとゴール地点のほか、モンスターやアイテムの出現位置も掲載している。出現モンスターの種類も、このゲームでは攻略の重要なポイントとなる。アイテムについては、夢のかけら、カギ、ハート、コインを表示。夢のかけら以外は、そのビジョンで入手できる数を「出現アイテム」としてタイトル右に表示している。

攻略の重要なポイントについては、マップから引き出した記事でくわしく解説している。記事の見出しにつけられた①②③……の番号は攻略の進行順になっているので、番号の順に読んでほしい。

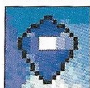
なお、ビジョン1～3、5、7はパズル面、ビジョン4、6はアクション面である。

ゲーム中で入手できるアイテム



夢のかけら（小）

緑色のかわいい夢の結晶体。すべてを集めると……。



夢のかけら（大）

夢のかけら（小）5つ分となる、大きな夢の結晶体。



ハート

クロノアのライフを、1回復してくれる。



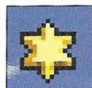
コイン

クロノアの残り数が1増える。最大99まで増やすことができる。



カギ

「カギの扉」を開けるためのカギ。丸と三角形とハートの3種類。



月のかけら

「月の扉」を開けるためのカギ。パズル面で3つ手に入れよう。

World 1

ガザランド

～闘いの絶えない街～



ガザランドに突然現れた怪物に、街のチャンピオンが負けてしまった。
街を救うために、クロノアは怪物の待つ山頂へと向かうのだった。

VISION 1-1

ビジョン1-1

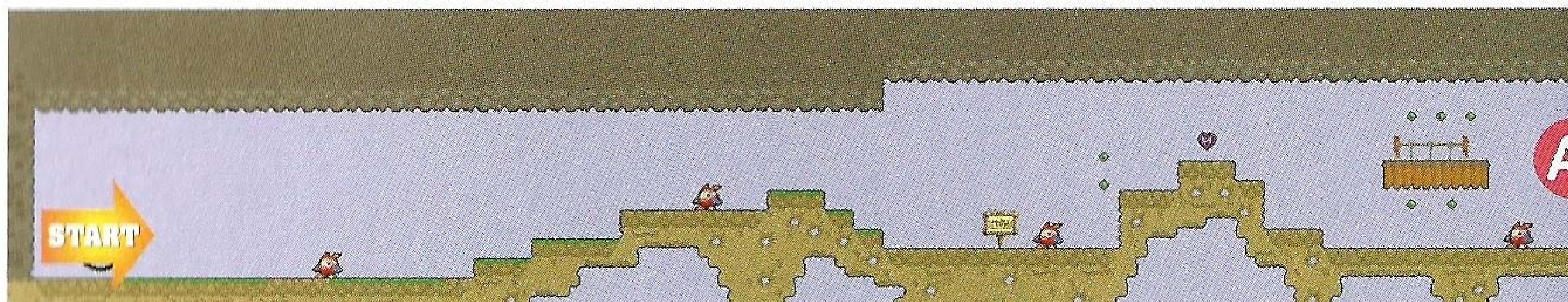
最初のビジョンだけあって、難易度は低い。まずは、このゲームの基本的な操作に慣れることを目標にしよう。

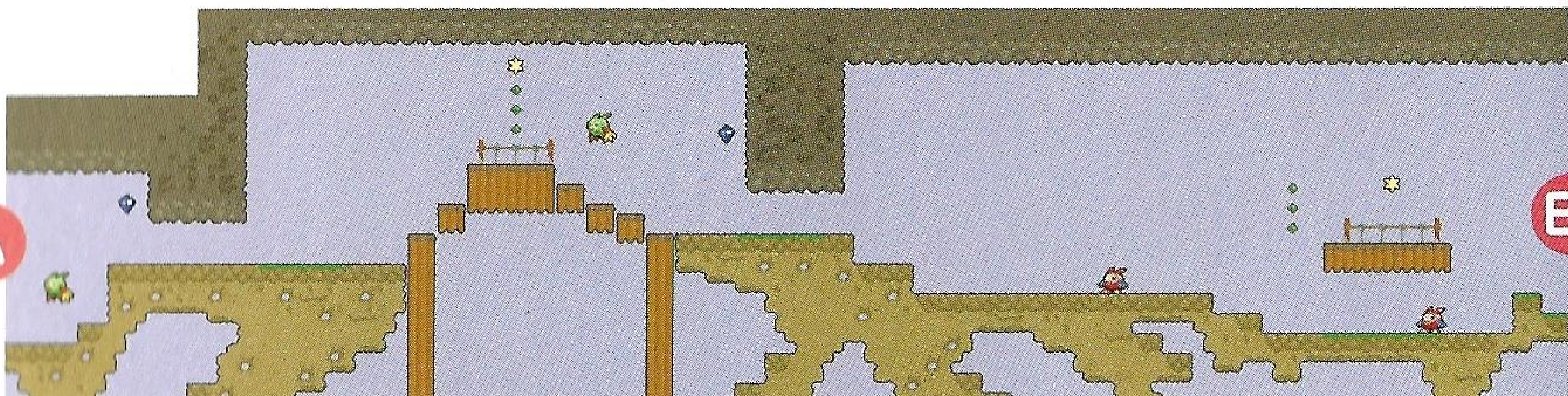
出現アイテム

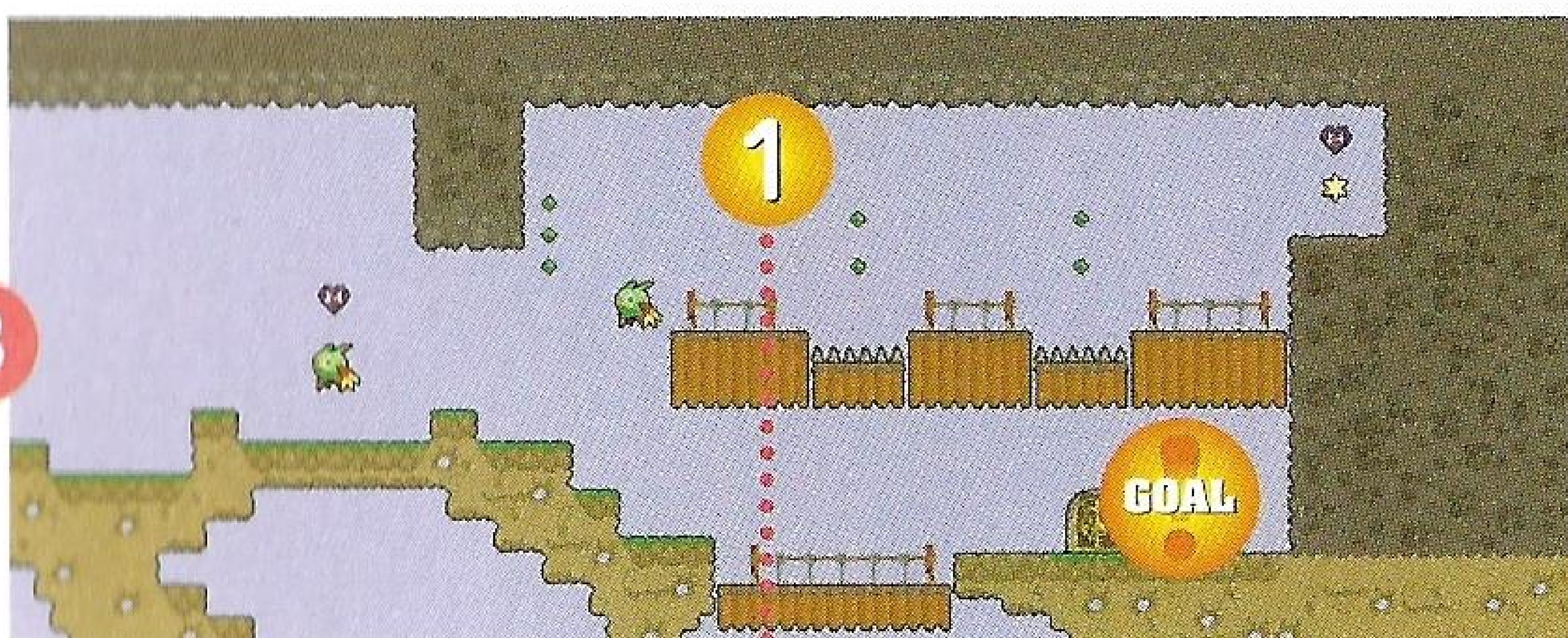
=0個

=3個

=0個







1 困ったときには2段ジャンプ

スタートしたら、アイテムを取りつつ右へ進んでゴールをめざそう。通常のジャンプで届かないところは、2段ジャンプを使って越えていく。ポイントは、2段ジャンプが必要な場所に、敵をどうやって持ってくるかということ。すぐ近くに敵がいない場合には、どの敵なら持ってこられるかをよく考えよう。



←まずは、上の段に登るために2段ジャンプをする。登ったあとに、左側のフラムゥをショットで捕まえよう。



←右側までフラムゥを持っていく。途中で2段ジャンプして、敵を放してしまわないように注意しよう。

CAPTURE●ビジョン1-1

VISION 1-2

ビジョン1-2

このビジョンでは、ハコが初登場する。ハコはこれ以降も重要となる仕掛けなので、うまく利用していきたい。

出現アイテム

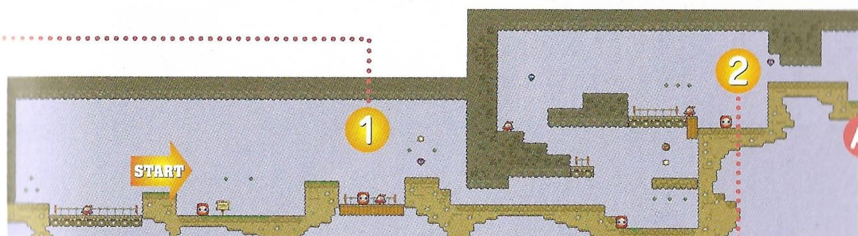


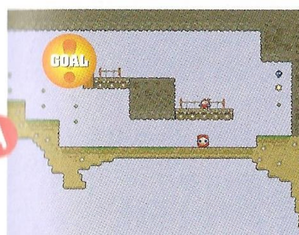
1 通常ジャンプで乗り越えよう

まず、ジャンプの高さが足りるように、ハコをつかんで右に寄せておこう。次にムゥを捕まえ、ハコを足場に通常ジャンプして上の段に乗る。こうすれば、通常ジャンプでは届かなかった月のかけらを、2段ジャンプで取ることができる。



↑ハコの上からジャンプすれば、敵を捕まえたままでも上に登れる。







2 ハコを足場に2段ジャンプ

右側の壁は高く、2段ジャンプしても登ることができない。そこで、高さが足りない分をハコで補おう。ムゥを捕まえたあとハコに乗り、そこから2段ジャンプすれば、上に登ることができる。高さが必要なので、ジャンプの最高点で2段目のジャンプしよう。



↑上に登るには、ハコの分の高さが必要となる。

VISION 1-3

ビジョン1-3

カギが初登場して、仕掛けがどんどん増えていく。基本的な操作をひとつひとつ覚えていこう。

出現アイテム

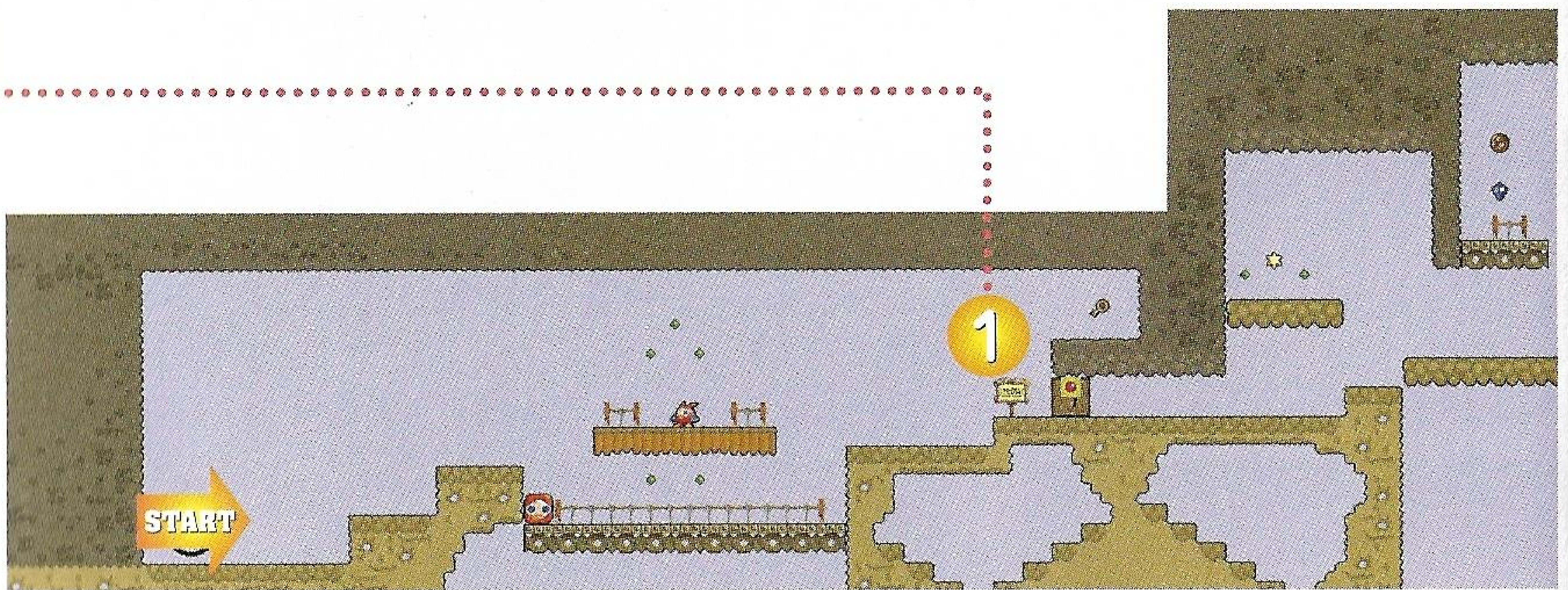
- (カギ)=2個
- (ハート)=1個
- (コイン)=1個

1 カギを使って扉をあけよう

左のムゥを捕まえ、2段ジャンプしてカギを取ろう。この丸いカギがあれば下の扉を開けられるので、先に進むことができる。しかし、このビジョンに出てくる三角形のカギの扉を開けるには三角形のカギが必要で、丸いカギでは開けることができない。



↑2段ジャンプをしないと、このカギを取ることはできない。

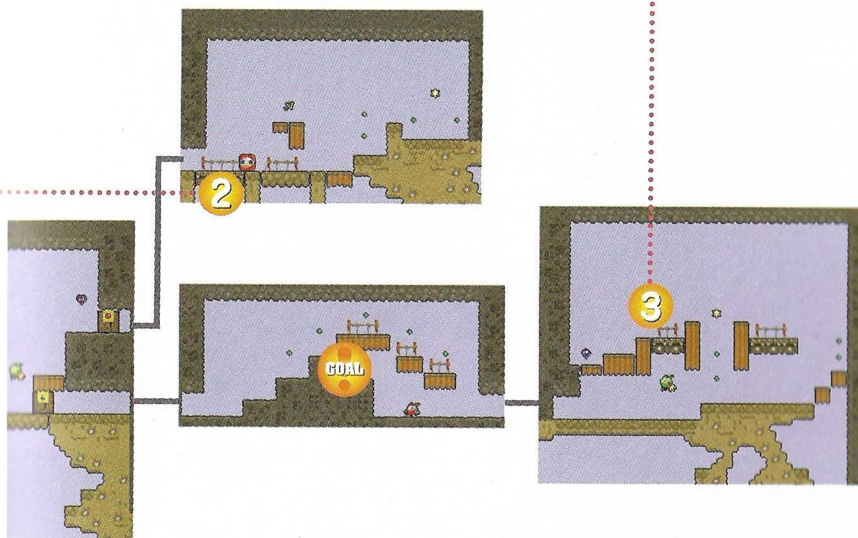




3 夢のかけらの取り忘れに注意

すべてのアイテムを集めたい場合は、月のかけらより先に夢のかけら（大）を回収しよう。月のかけらを先に取ると、足場の下に落下してしまうので、再び上に戻って取りにいく必要が出てくる。夢のかけらはクリアに必須ではないが、できるだけ集めておきたい。


↑月のかけらを飛び越して、夢のかけら(大)を取ればあとのめんどうがない。



2 ハコを移動させて利用しよう

右側の月のかけらを取るために、ハコを右側にもっていく必要がある。そこでハコを持ち上げ、下をくぐらせるように右側へ投げよう。この方法ならば、ハコを持って通れないほど天井の低い足場の下も通すことができる。投げたハコは壁にぶつかって止まるので、それを使って２段ジャンプをしよう。


←クロノアが持ち上げて通れる高さがない場合は、持っていきたい方向にハコを投げよう。

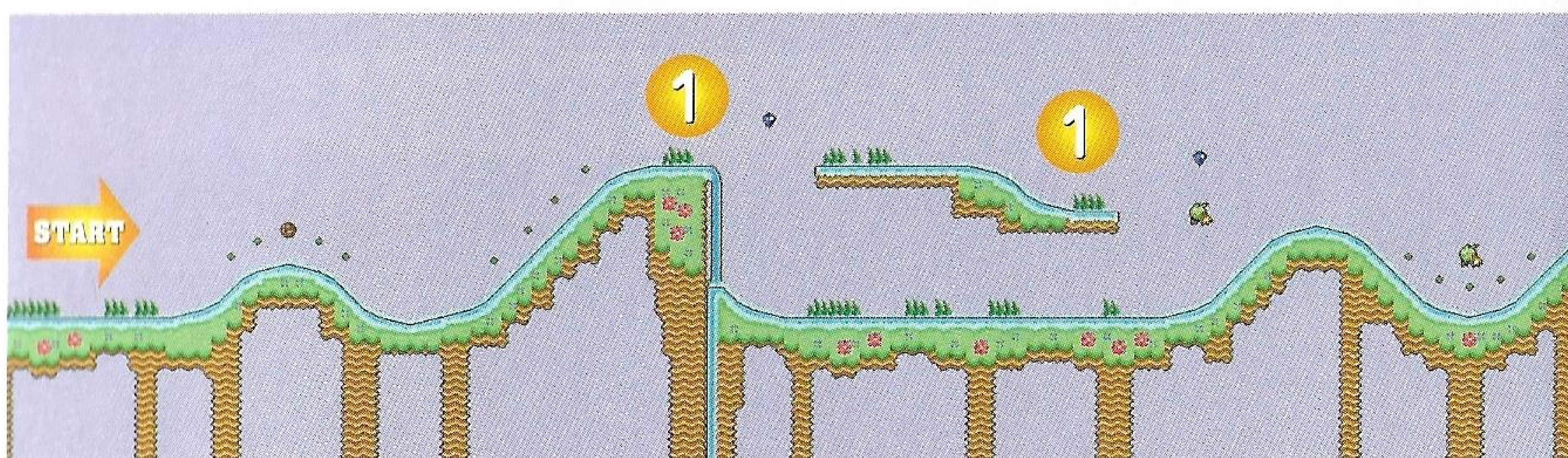

←壁にぶつかって止まっているハコを捕まえて２段ジャンプし、月のかけらを取ろう。

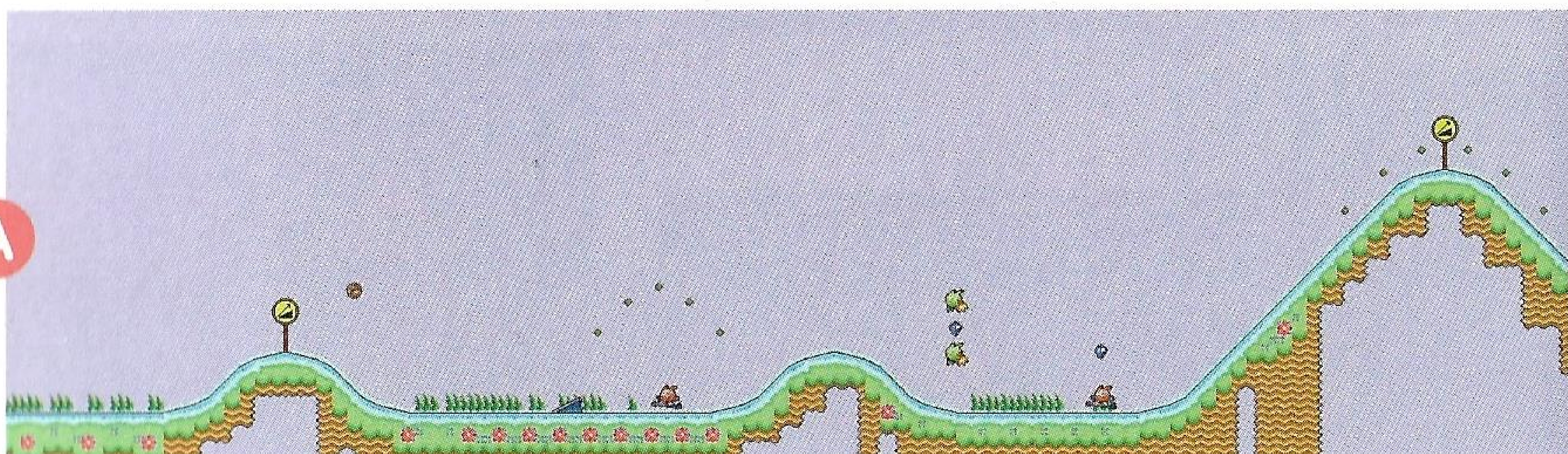
VISION 1-4

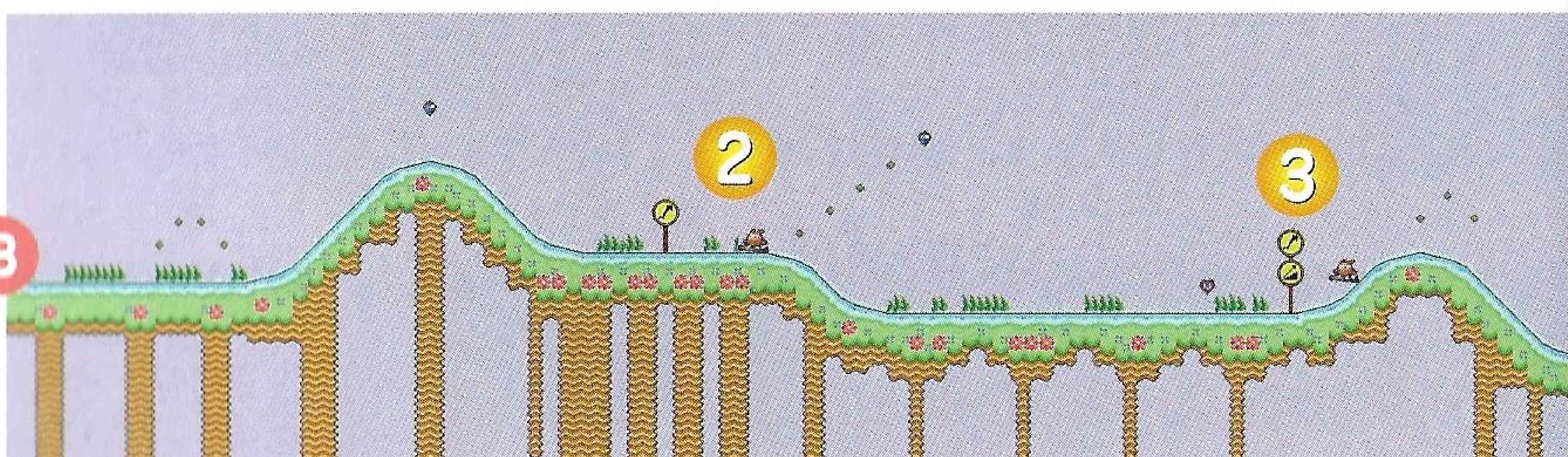
ビジョン1-4（アクション面）

ボードに乗って進むフロートボード面。感覚をつかむためにも、何度か挑戦するとよいだろう。

出現アイテム
=0個
=3個
=3個



A


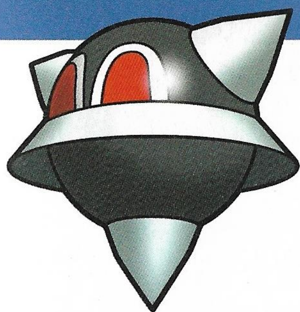
B


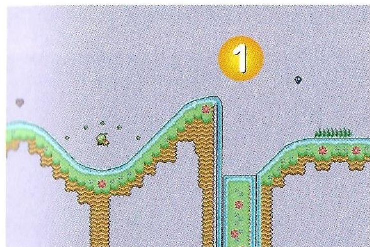
1 空中移動でアイテムをゲット

フロートボード面での空中移動は、パズル面と比べてスピードがあって飛距離も長い。これなら、足場から離れたところにあるアイテムも、空中移動で獲得できる。このとき、クロノアより下にアイテムがある場合は、Aボタンを離すことで高さを調整しよう。

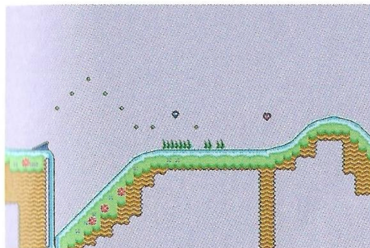


↑アイテムと高さが合ったら、Aボタンを押したままでいよう。

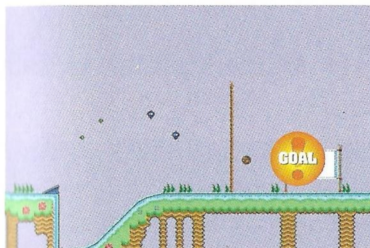




Aへ



Bへ



3 必要なときまで敵を離さない

2段ジャンプが必要となるのは、最後のジャンプ台から飛んだところ。必要なムゥボーダーズを捕まえてから、実際に2段ジャンプするまで間があいている。途中に通常ジャンプをしてアイテムを取るところもあるので、間違って2段ジャンプをしてしまわないように注意しよう。



↑フロートボードでは後ろに戻れないので、ムゥボーダーズは慎重に捕まえよう。



↑このタイミングで2段ジャンプをすれば、アイテムを逃さずゲットできる。

2 捕まえたらすぐに2段ジャンプ

ムゥボーダーズを捕まえてから2段ジャンプまではあまり時間がないので、ショットした直後からジャンプするタイミングを計ろう。お互いにボードで接近しているので、ショットが早めでも、ムゥボーダーズをつかむことができる。



↑ジャンプ最高点で2段目のジャンプをするタイミングがよいだろう。

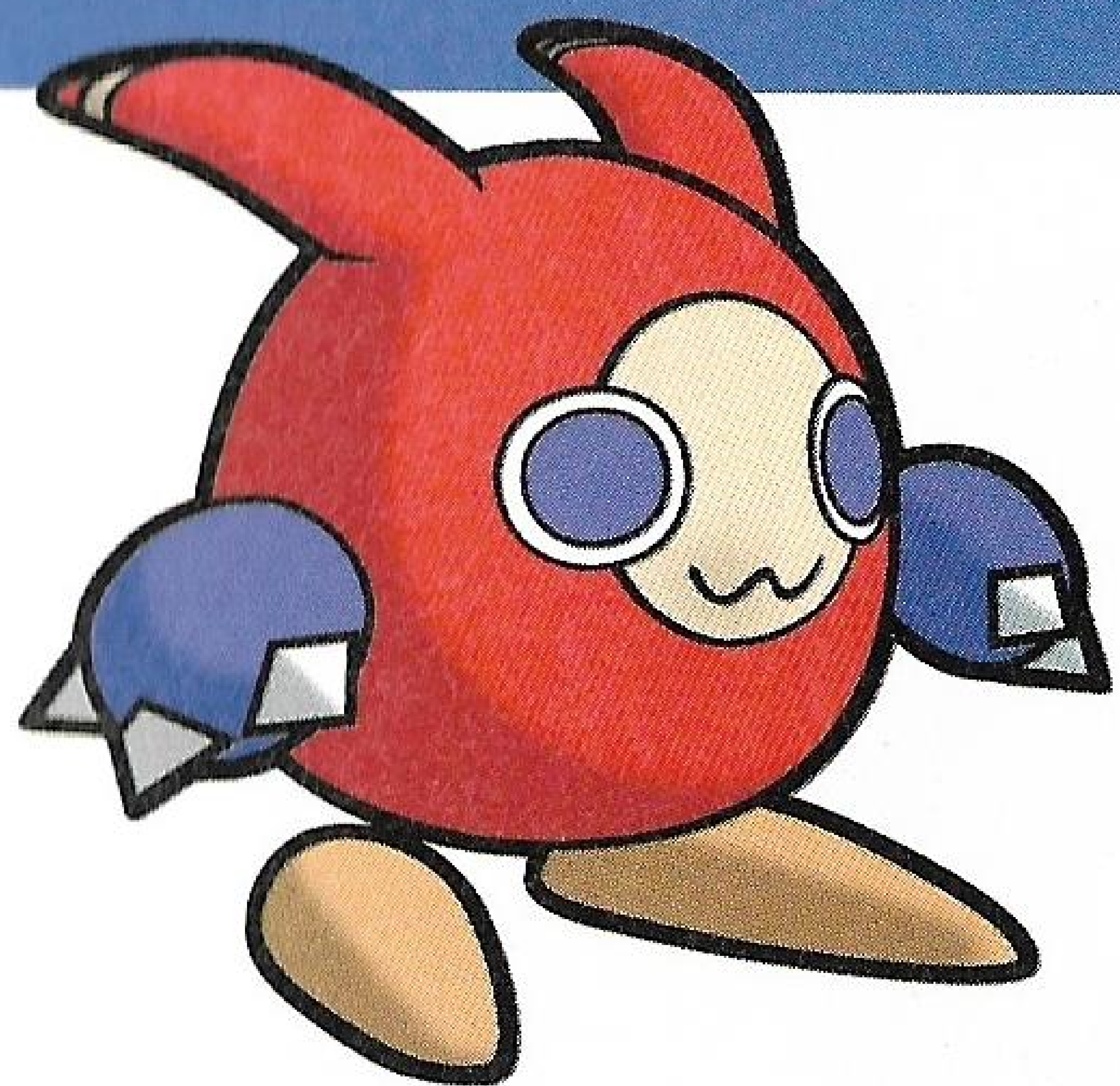
VISION 1-5

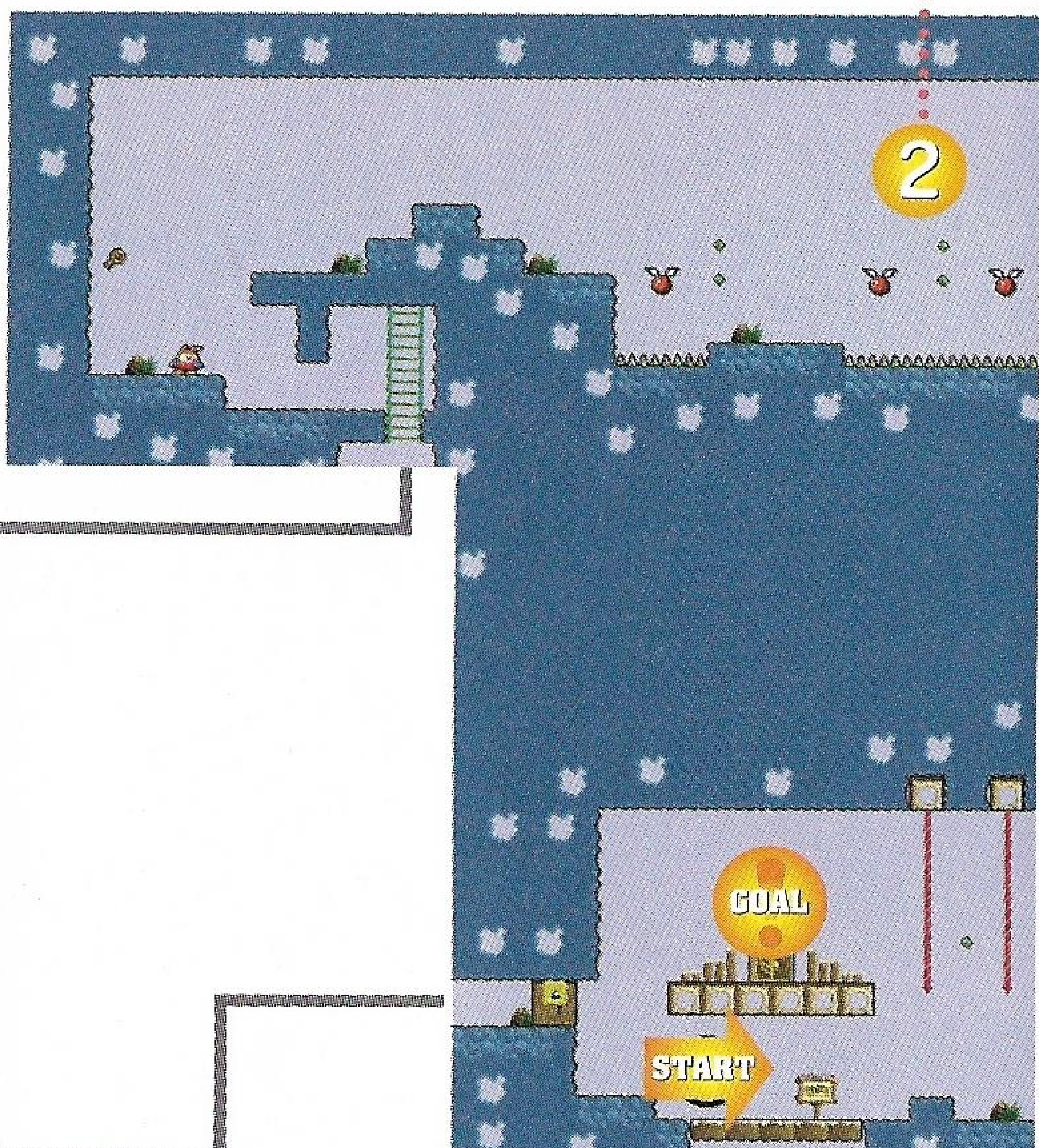
ビ ジ ョ ン 1 - 5

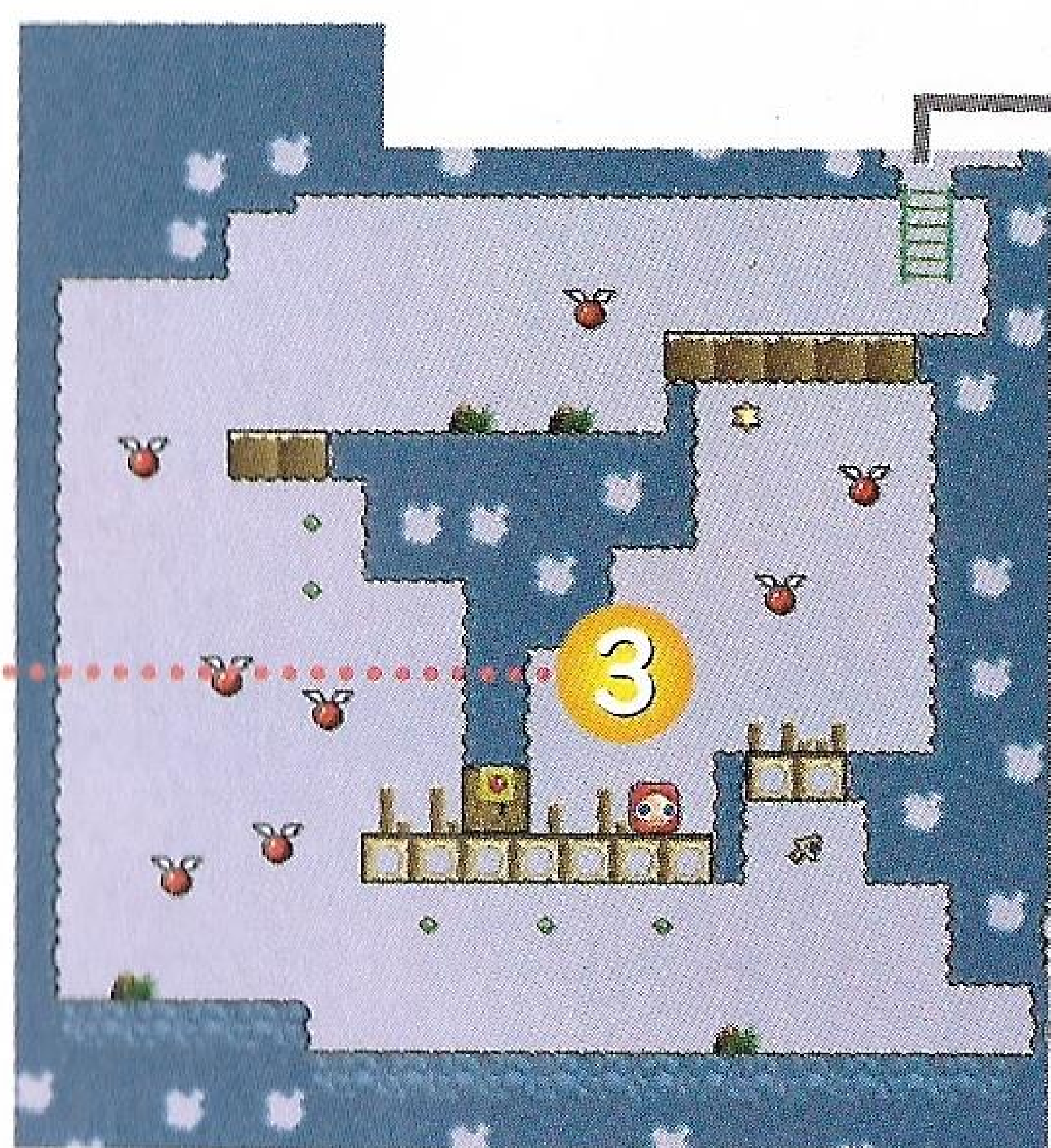
ビジョンの構成も徐々に複雑になり、新たにグミも登場する。グミの間を飛び移って進む練習をしておこう。

出現アイテム









3 ハコを忘れずに下へ落とそう

カギの扉を開けたら、まずはグミを使って上に行き、月のかけらを取る。この場所にあるハコは、下にあるカギを取るときに必要となる。左に向かってハコを投げ、下に落としておこう。ハコを投げずに、持ち上げた状態で扉の外に出ようとしても、天井にひっかかって通ることができない。



←グミを使って上に行き、月のかけらを取ろう。空中移動を使えば、十分に届くはずだ。



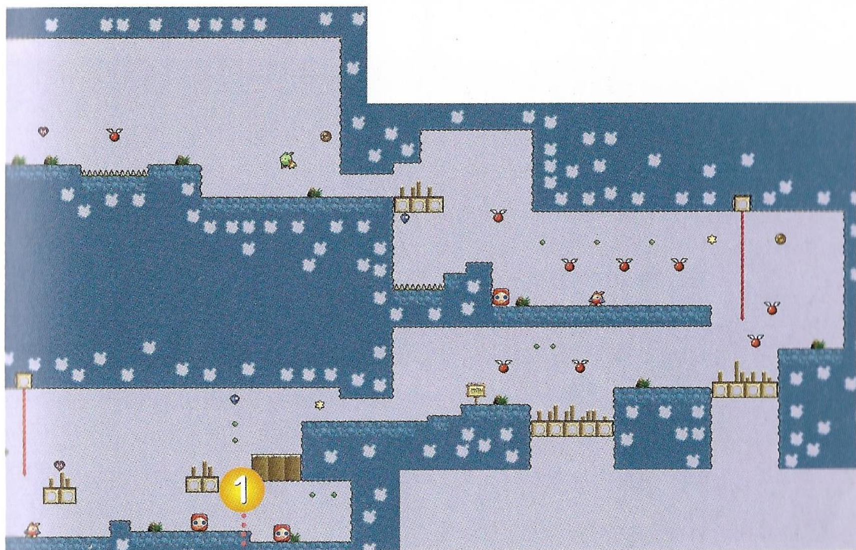
←持ち上げて通過するには高さの足りない通路で、ハコを投げて通すことは、以後も使うテクニックだ。

2 ショットのタイミングを計ろう

この場合は、アイテムを取った直後にショットしてもグミにぶら下がれる。下のトゲが心配な場合は、空中移動を使えば、よりタイミングをとりやすくなるだろう。このようなグミとグミの間にあるアイテムを取るときには、ショットのタイミングが重要となる。



↑アイテムを取るには、ジャンプの頂点より少し落ちてからショットしよう。



1 ハコを階段のように積み上げよう

ハコを持って2段ジャンプをすると、クロノアはハコを真下に投げつけるので、これを利用して、うまく2つのハコを階段のように積み上げよう。こうすれば、通常のジャンプで足場に乗ることができる。下にいるムゥを持っていけるので、右上にある月のかけらを、2段ジャンプで取ることができるのだ。



←2段ジャンプで、2つのハコを積み上げよう。これで、左の段より通常ジャンプで右の足場に飛び乗れる。

←ハコを積み上げたら、左に行ってムゥを捕まえる。そのまま月のかけらの手前まで持っていこう。

VISION 1-6

ビジョン1-6（アクション面）

最初に登場するアクション・アスレチック面。強制スクロールと壁の間にはさまれないように注意しよう。

出現アイテム

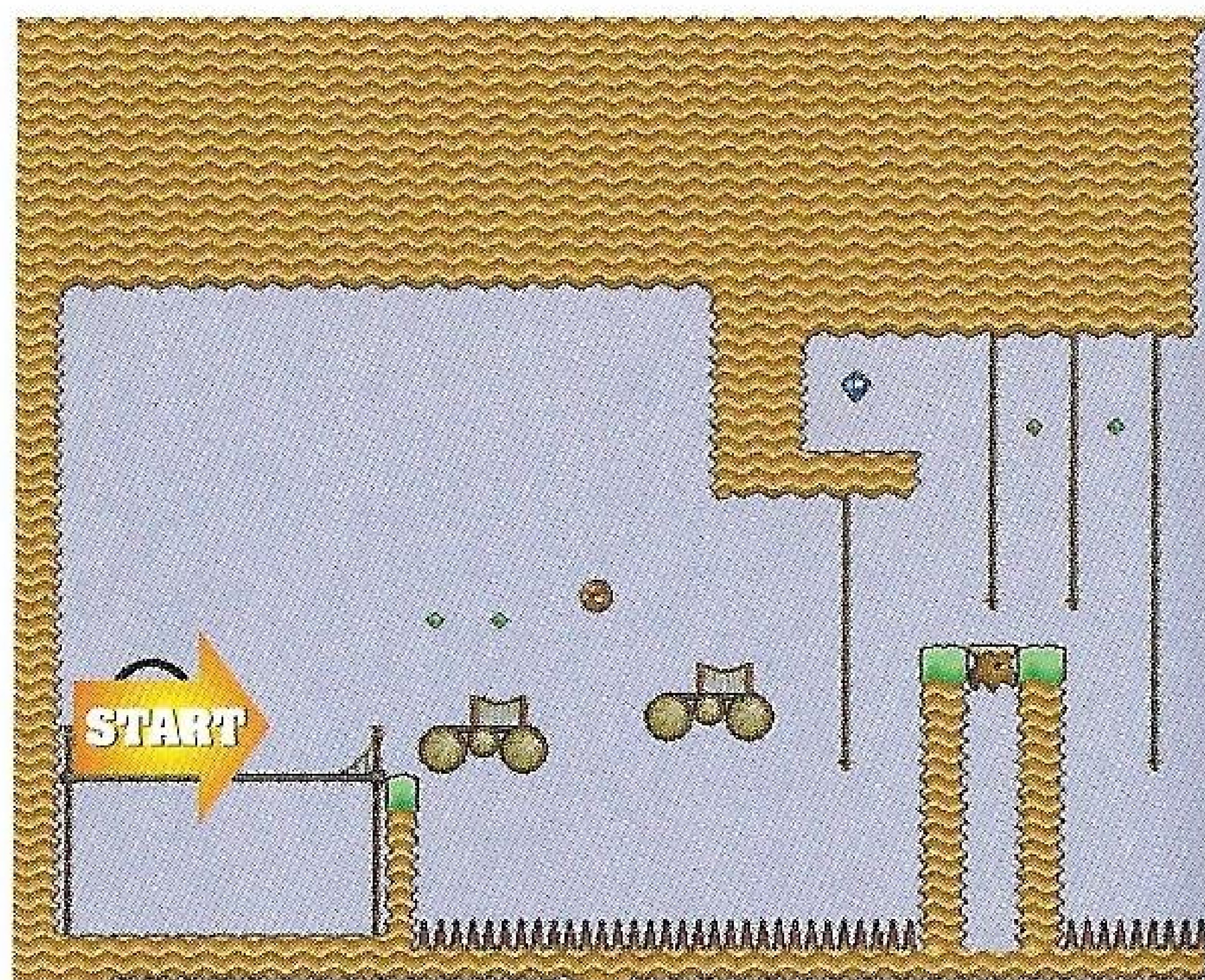
- =0個
- =3個
- =4個

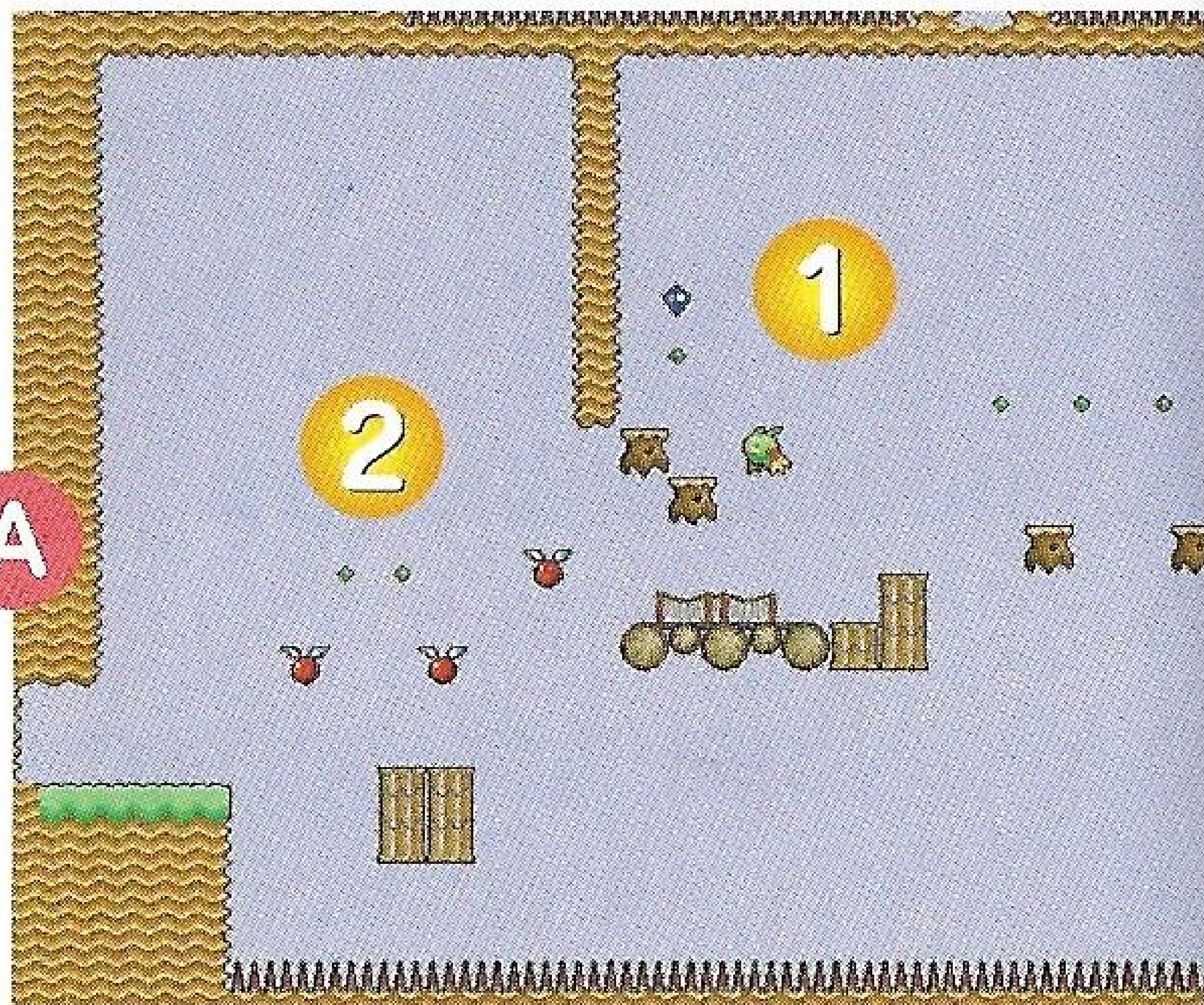
② 早めにジャンプをして時間を短縮する

ジャンプとショットを繰り返し、グミを渡っていく場所。このとき、完全にぶら下がっていなくてもAボタンを押せばジャンプできるので、早めにジャンプしていけば時間の短縮が可能になる。



←ジャンプする方向の判断も重要。戻る方向へのジャンプは2か所あるので、覚えておこう。



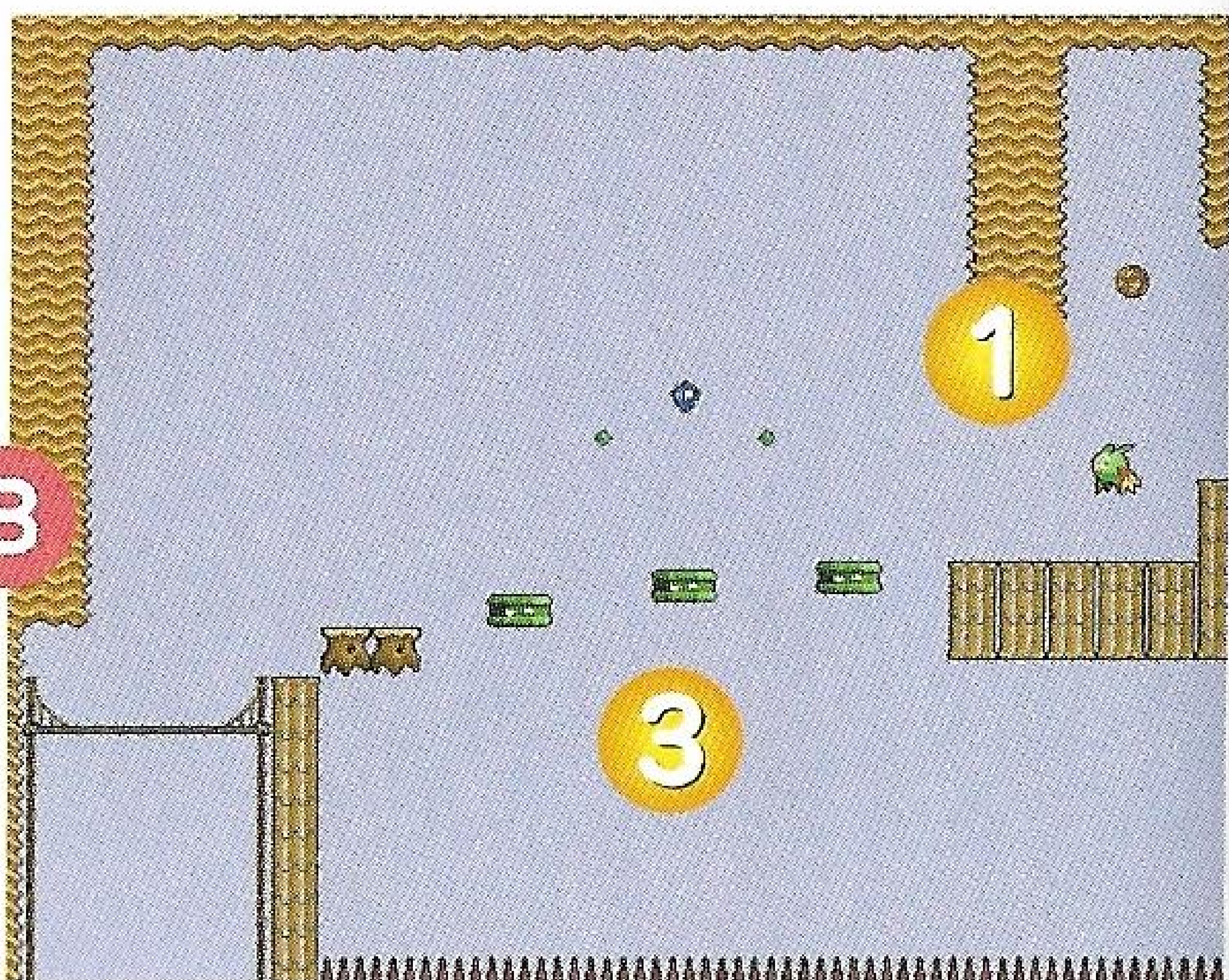


③ 床の動きに合わせて慎重にジャンプしよう

これまでのビジョンとちがい、落下してしまうと、それだけで一発死になってしまう。1回のミスが命取りになるので、動く床に飛び移るときは要注意。ジャンプ距離の調整には、空中移動を使おう。



←上下に動く床の間を飛び移る場合、高いほうから低いほうへ飛び移るのがもっとも安全な方法だ。

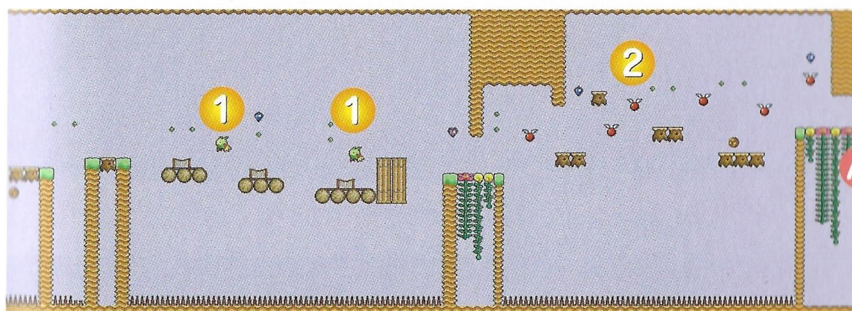


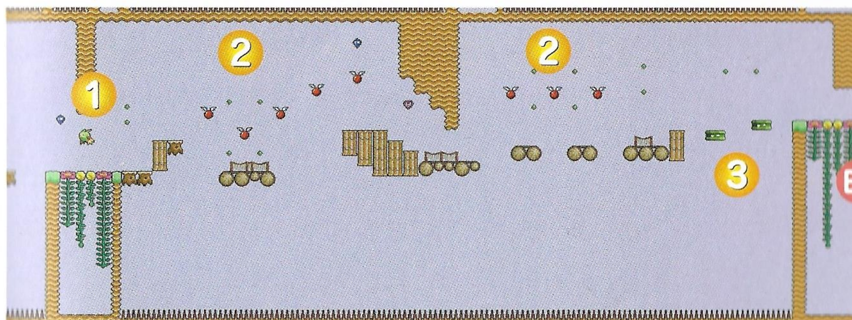
1 フラムゥで２段ジャンプ

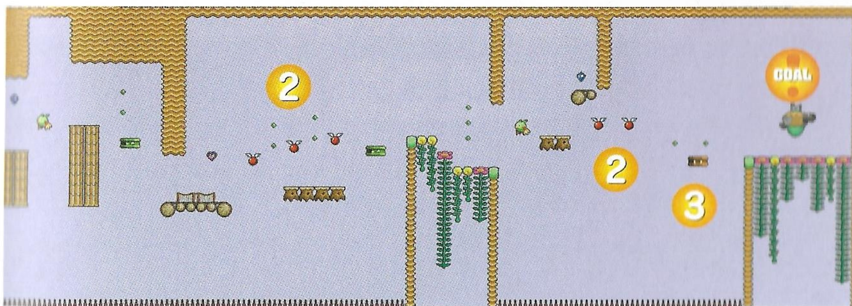
ビジョンを通じて強制スクロールとなるため、操作時間に余裕がない。フラムゥをつかみ、そのまま空中でジャンプできればいちばんよいが、ミスがなければ着地からの２段ジャンプでも十分間に合う。まずは、２段ジャンプのミスを減らそう。



↑アイテムを取りながら移動すれば、時間を短縮できる。







VISION 1-7

ビジョン1-7

ワールド1最後のパズルステージ。月の扉の上にある月のかけらは、他の通路を回らないと取れない。

出現アイテム

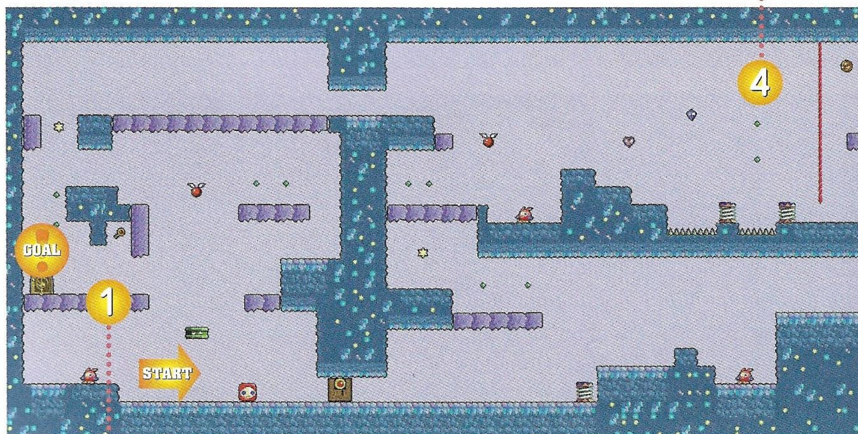
- (鍵) =1個
- (ハート) =2個
- (月のかけら) =2個

4 トゲがあるので落下に注意

夢のかけらは、ロープで降りたあと、バネを使って高くジャンプして回収するのがおすすめ。ロープを降りる途中で夢のかけらが見えるので、ジャンプして取りたくなってしまうが、下にはトゲがあり、とっさに空中移動でもしなければダメージを受けてしまう。



↑タイミングよくAボタンを押して高くジャンプ。バネの性質を活かそう。



1 上下に動く床を利用しよう

ムゥかハコを持って動く床に乗り、最上部まできたら右の足場に向かってジャンプ。カギのところへ行って2段ジャンプしよう。動く床から飛び移るときに、まちがって2段ジャンプをして、ムゥかハコを放してしまわないように注意しよう。



↑ハコとムゥを使えば、右側を通って上の段に登ることもできる。

3 ハコを動かしてアイテムを回収

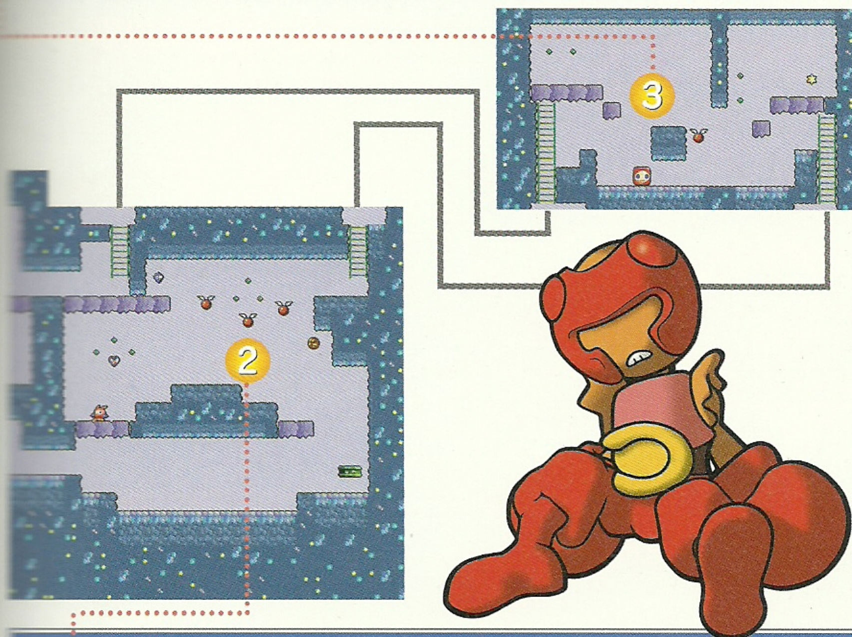
右側の月のかけらを取るために、ハコを動かすことがポイント。まずは、グミにつかまってからジャンプして左側へ。それから、ハコを右に向かって投げる。このハコを使って2段ジャンプをすれば、月のかけらを回収できるはずだ。その後、左のはしごを降りるために足場が必要になるので、ハコを左側に投げ返そう。



←ここでは左右でハコが必要になるので、まず右に投げ、そのあとで左に投げることになる。



←右側から戻したハコを足場にして、左へ進む。ハコで2段ジャンプしてもよいだろう。



2 動くグミをショットしよう

まずは、2段ジャンプして中央のグミにぶら下がり、左右のグミにつかまるタイミングを計ろう。左右のグミは動いているが、自分のぶら下がっているグミにもっとも近づいたあとが狙い目。離れていくグミを追いかけるようにジャンプし、早めにショットしよう。



↑2段ジャンプ上昇中にショットしても、真ん中のグミにはぶら下がれる。

BOSS World 1
チップル



後ろに回りこんで背中を狙おう

チップルの弱点は背中。相手がジャンプ攻撃してきたら、その下をくぐって背後に回ろう。クロノアが攻撃に使うムゥは、画面の左右のどちらか、クロノアから遠いほうから出現する。



←正面からムゥを投げてもガードされてしまう。必ず背後から攻撃しよう。



←ジャンプの下をくぐって背後に回る。忘れずに、ムゥを捕まえておこう。

攻撃パターン 1



高くジャンプしてから、両手の鉄球で攻撃してくる。チップルがジャンプしたときにクロノアが立っていた場所を狙ってくるので、左右に移動するだけで簡単にかわせるはず。背後に回りこむチャンスと考えよう。

攻撃パターン 2



回転しながら飛び上がり、地面に両手を叩きつけて、左右両側に炎の波を出す。炎の波は、発生してから距離が離れるにつれて勢いが衰えていくので、攻撃地点から離れておけば、ムゥを持ったままでもジャンプでかわせる。

攻撃パターン 3



クロノアのほうに突進してくる攻撃。かわすには、2段ジャンプするしかない。しかし、ムゥを正面からぶつけるとチップルがガードし、この突進を止めることができる。どちらにしても、ムゥを捕まえておくことが必須。

World 2

プレアミル

～不協和音に悩む街～



プレアミルが誇る歌姫ムジカが、人々の頭を痛める歌を歌っている。ムジカの素朴で美しい歌声に、いったいなにが起きたのだろう……。

VISION 2-1

ビジョン2-1

クロノアを吹き上げる風が初登場。敵を持ったまま上に登ったりハコでさえぎったりと、風の活用範囲は広い。

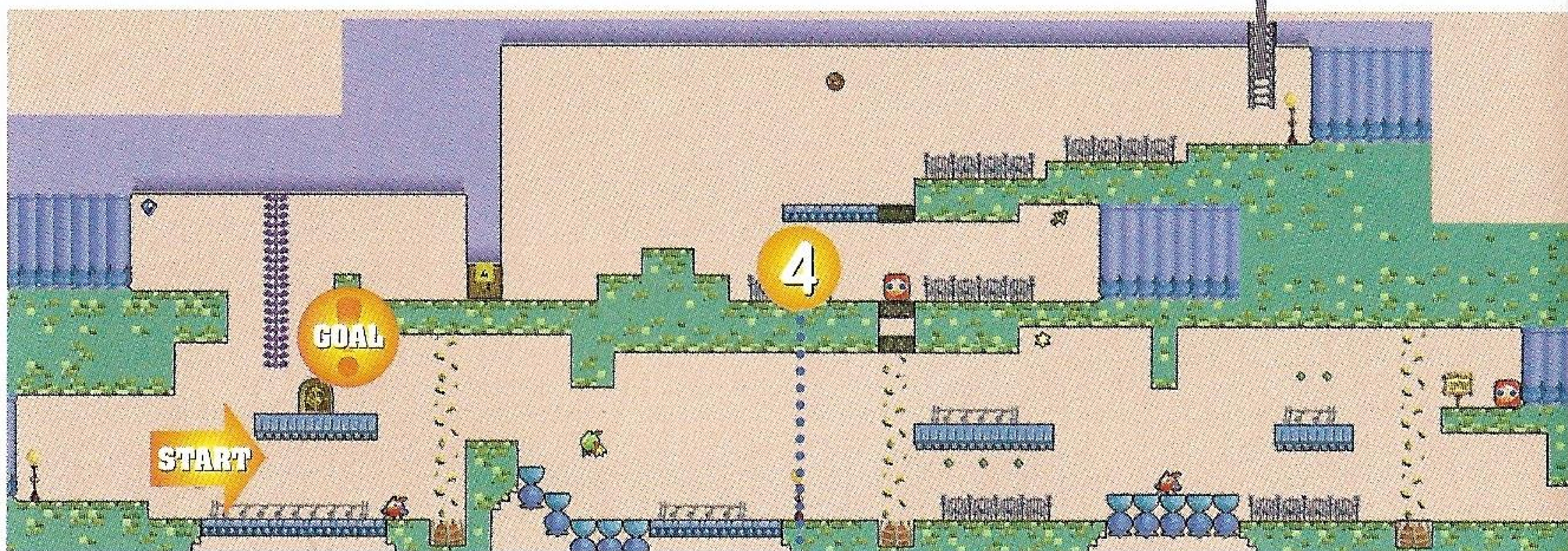
出現アイテム
=2個
=2個
=2個

2 動く床で風を越えよう

右へ進むには、風を越えなければならない。そこで、動く床に乗って進もう。動く床に乗るには、わざと風に飛ばされ、動く床が下を通るまで待つのがもっとも簡単だ。動く床が風をせき止めると、落下したクロノアは、そのままこの動く床の上に着地するのだ。



↑風を越えたら、足場から右へジャンプして先へ進もう。



4 ハコをどかしてアイテムを回収

風抜け床にあるハコを使って、アイテムを回収しよう。ビジョンクリアに必要なカギは、ハコで2段ジャンプして取る。ハコをどかすと風がいちばん上まで通るので、それを利用して1UPを回収。さらに、扉の左側にハコを投げて運び、夢のかけら(大)を入手。



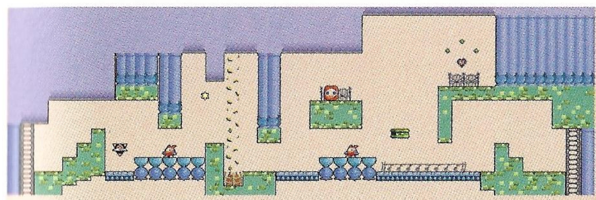
↑カギを取ったあとも利用するので、ハコは左側へ運んでいこう。

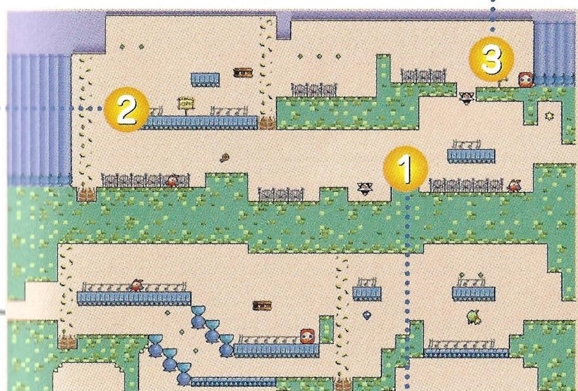
3 ハコをササルンの上に乗せる

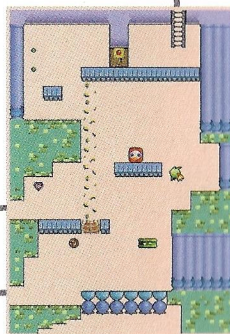
ササルンの上にハコを置き、その上に乗って下に降りよう。乗ってきたハコを持ち上げ、右の段差の前に置いてそこを足場にすれば、2段ジャンプを使わずに、月のかけらの下まで行けるようになる。左下のムゥを捕まえて運び、2段ジャンプで月のかけらを取ろう。



↑降りるときに使ったハコを取り、足場として活用しよう。







1 ムゥを壊さず持っていこう

カギの右側の段差を越えるには2段ジャンプが必要なので、右にいるムゥを捕まえて持っていかなくてはならない。しかし、ムゥはササルンに当たると壊れてしまうので、ムゥと段差の間にいるササルンの下をくぐろうとせず、その上を飛び越えていこう。



↑ササルンが下に行ったところでジャンプすれば、安全に飛び越せる。

VISION 2-2

ビジョン2-2

シャッターを開けるスイッチが登場するビジョン。ほかにも、風やハコなど、特徴のある仕掛けが登場する。

出現アイテム

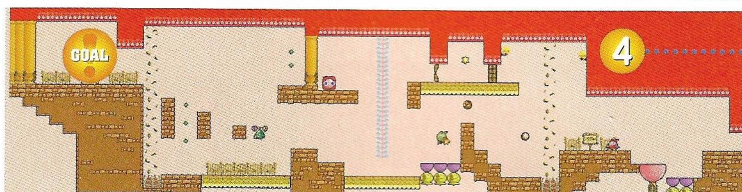
- =2個
- =3個
- =2個

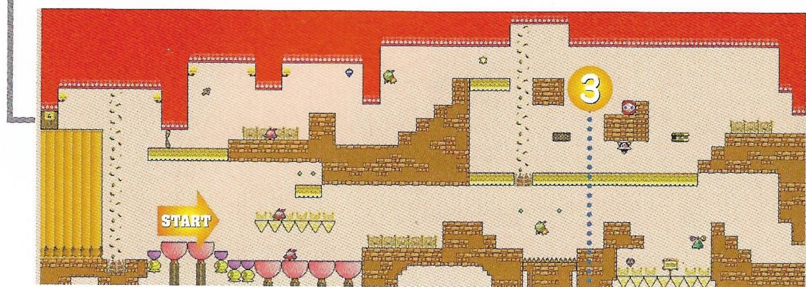
4 急いでシャッターまで行こう

この場所のスイッチは、短い時間でもとに戻ってしまう。月のかけらを取るためには、スイッチをONにしてからシャッター前へ行くまでの時間をできるだけ短くする必要がある。そこで、ムゥを捕まえ、風に乗りながらスイッチに投げなければならない。



↑風の中に入るのと同時くらいのタイミングで、敵を投げよう。





3 一定間隔で風をさえぎる

月のかけらを取るためには、風でいちばん上まで登ったあと、その風を止めて左側に降りなければならない。ハコのある足場に乗り、このハコを左右に動いている風抜け床の上に置こう。こうすれば、一定の間隔でハコが風の上を通るとき、風をさえぎってくれる。



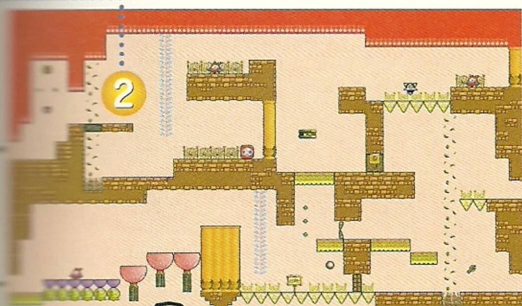
↑風に飛ばされて上へ。このあと、右側のハコが風をさえぎってくれる。

2 足場の下の風を止めよう

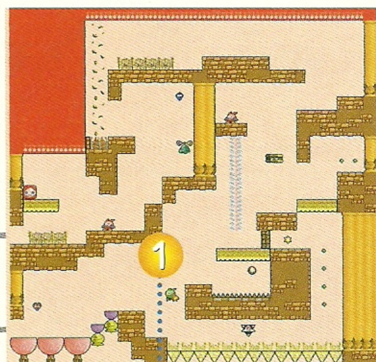
吹抜け床を通ってくる風がじゃまして、先へ進めない。右側にあるハコを風の発生源の真上において、さえぎってしまおう。先に進んだところのアイテムを取るには2段ジャンプが必要なので、一度戻ってロープを登り、右上の足場のムゥを捕まえてから進もう。



↑この風をさえぎっておかないと、先へ進むことができない。









1 敵を投げてスイッチON

月のかけらを取るために、スイッチを入れてシャッターを開ける必要があるが、ショットでスイッチを入れようとすると、トゲの上を歩くことになってしまう。敵を投げてもスイッチを入れることはできるので、左のフラムゥを捕まえ、スイッチに投げつけよう。



↑敵を投げれば、離れたところのスイッチを入れることができる。

VISION 2-3

ビジョン2-3

このビジョンでは、風が最大の敵となる。上手にハコを使って、風をさえぎっていこう。

出現アイテム

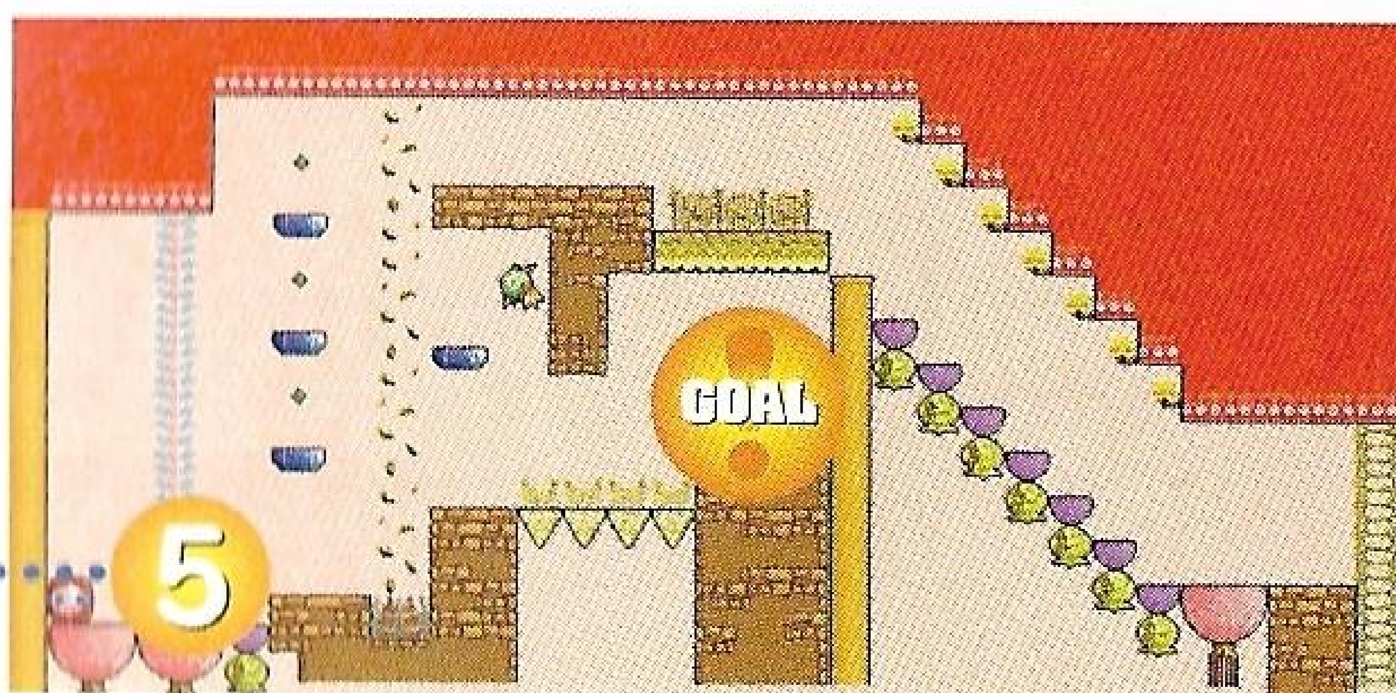


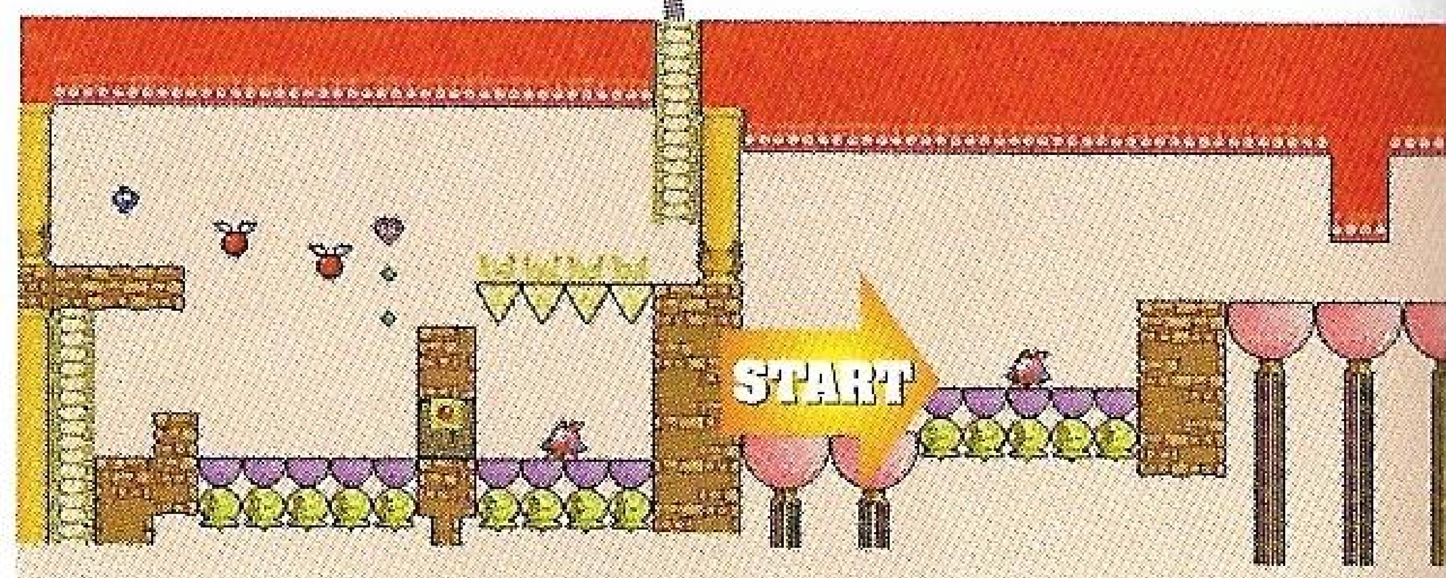
5 風を止めてゴールへ

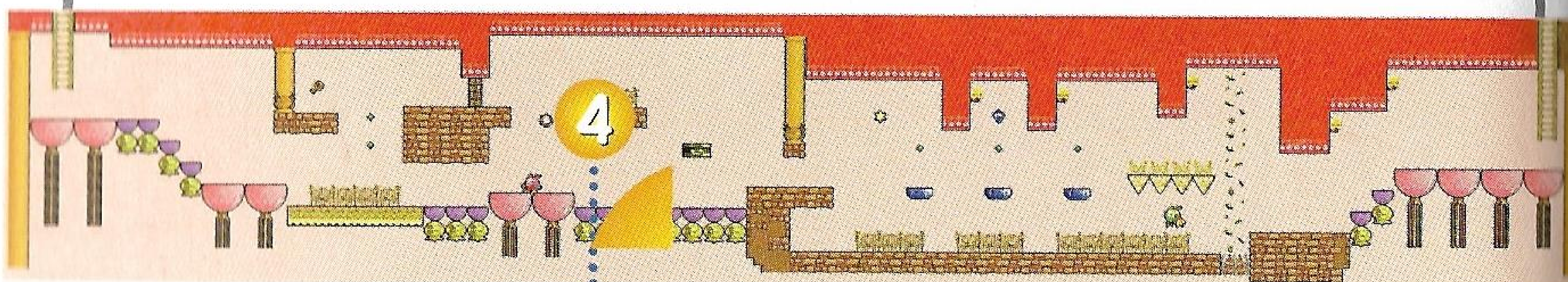
月の扉に行くためには、まず風をさえぎらなければならない。左下にあるハコで風をせき止めよう。さらに、2段ジャンプが必要なので、左中段の消える床から右側の消える床に飛び移りフラムゥを捕まえる。あとは、右に進んで2段ジャンプし、月の扉に行くだけ。



↑右の消える床にジャンプ。床が消えてしまう前にフラムゥを捕まえよう。







4 2段ジャンプでスイッチON

カギを取るためには、スイッチを入れてシャッターを開ける必要がある。このスイッチを入れるには、2段ジャンプをしたときに下に飛ばす敵を当てるしかない。下のムゥを捕まえて、動く足場で上へ。スイッチの上で2段ジャンプし、シャッターをくぐろう。



↑スイッチの上で2段ジャンプしたら、シャッターの左に着地しよう。

3 動くグミの間のアイテムを取る

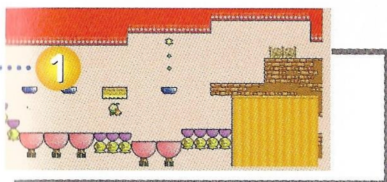
トゲの上に、アイテムをはさむようにグミが2つ並んで上下に動いている。頂点に着いたグミからジャンプし、落下しながらアイテムを取ろう。アイテムを取り終わったら空中移動をしてグミが近づくのを待ち、ショットしてそのグミにつかまろう。

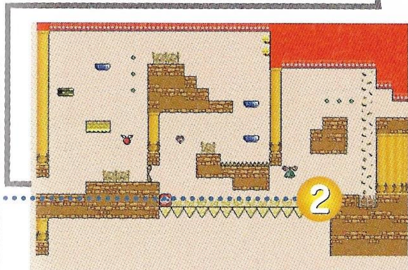

↑ここで風玉をショット。これで、トゲに落ちずにアイテムを回収できる。

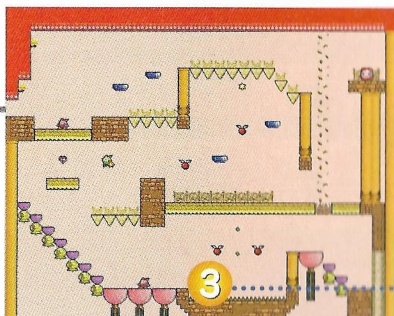
1 消える床を渡っていこう

消える床の上の月のかけらを取ろう。必要となるフラムゥは足場の下にいる。ショットで捕まえたら、左側の消える床から順番にジャンプして渡っていき、月のかけらのところで2段ジャンプしよう。時間をかけすぎると、床が消えてしまうので注意。


↑消える床がなくならないうちに、飛び移っていこう。







2 じゃまな風は止めてしまおう

風がじゃまをしているため、次の部屋に行くことができない。左側にあるハコで風をせき止めよう。天井が低くなっているところは、ハコを投げて通す。風をさえぎったあとは、テットンを使って上の足場に行き、そこからジャンプして先へ進もう。


↑風をさえぎったあとは、テットンを捕まえて上の足場に登ろう。

VISION 2-4

ビジョン2-4（アクション面）

クリアするだけなら、非常に簡単なフロートボード面。
手応えを求めるなら、全アイテムの回収をめざそう。

出現アイテム

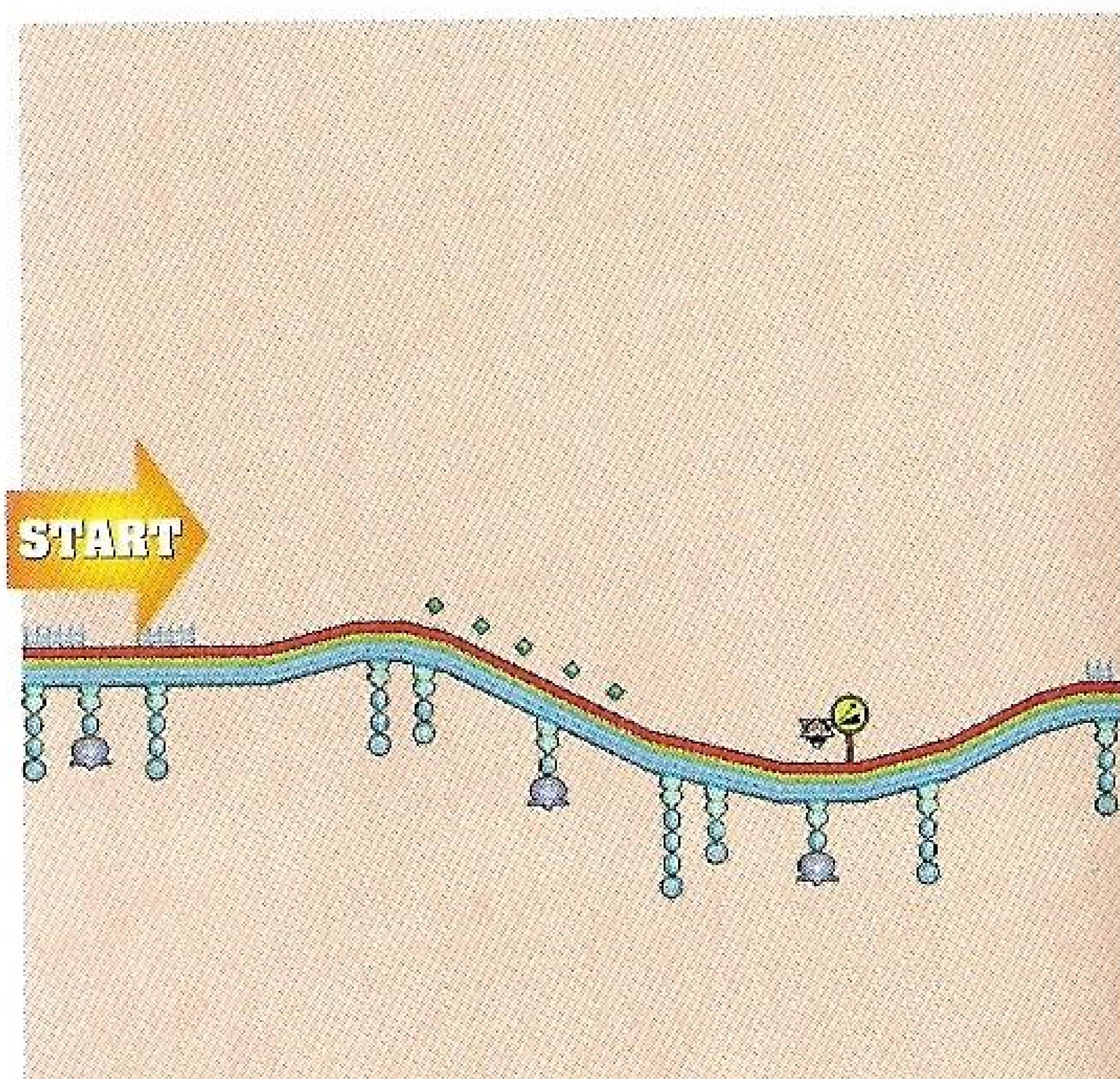
- 🔑 =0個
- ♡ =5個
- ● =3個

1 メガササルンを避けて空中移動する

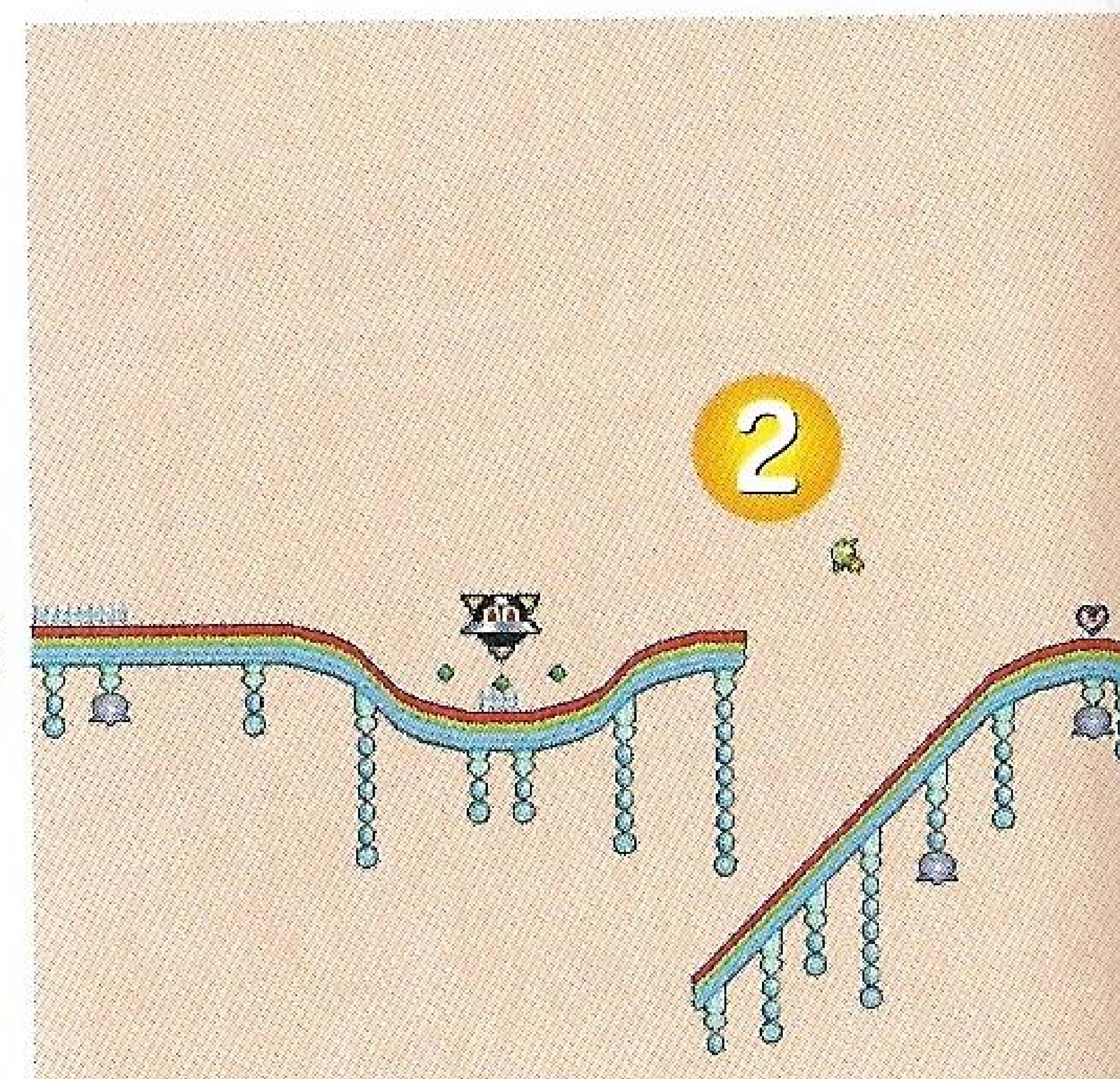
メガササルンの上をなぞるように、アイテムが並んでいる。これをすべて獲得するためには、メガササルンを飛び越えるような軌道を描くこと。ジャンプだけではなく、空中移動もする必要がある。



←フロートボードに乗っているので、かなり長い距離を空中移動できる。



A



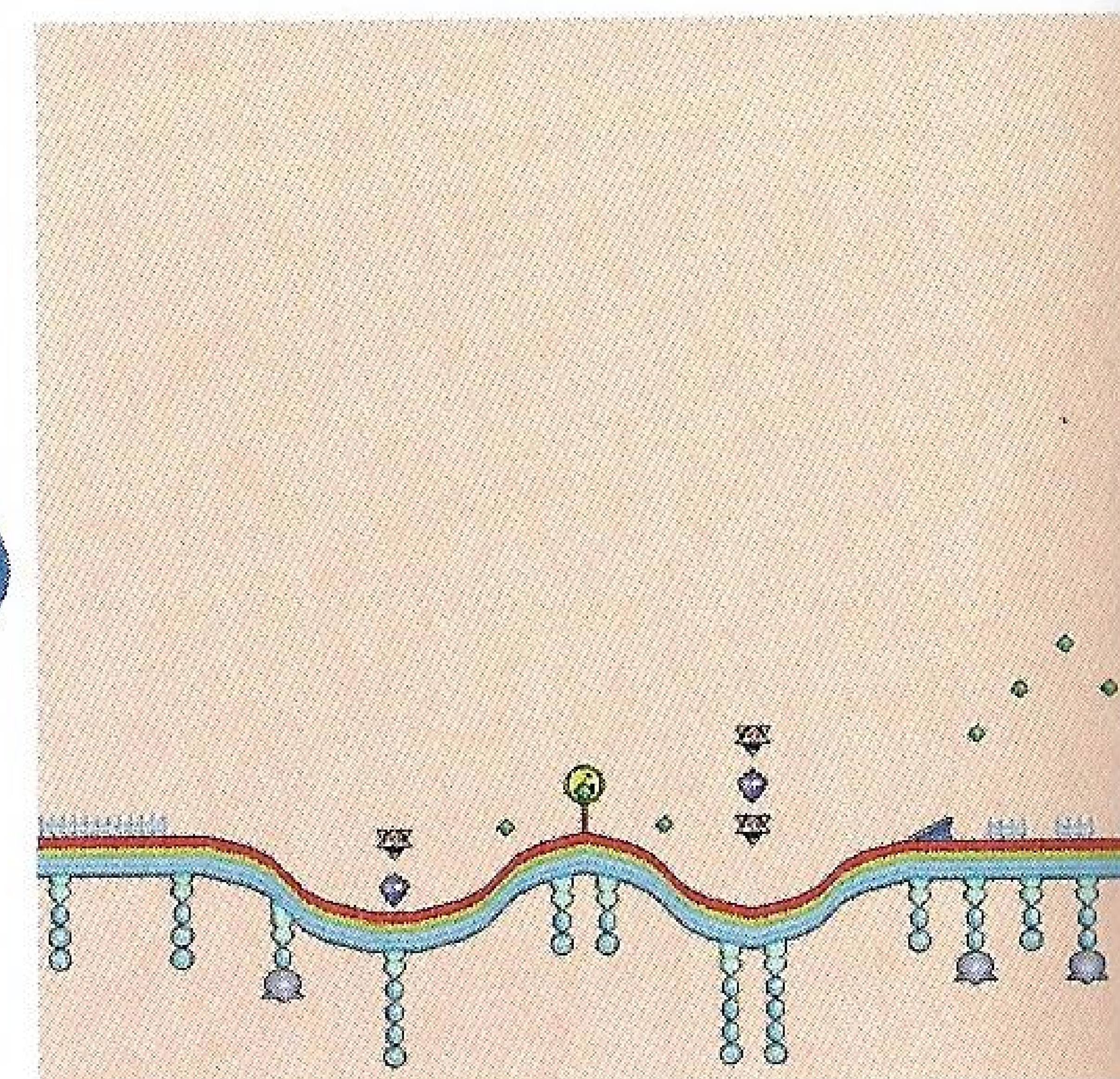
2 フラムゥを持ったまますべっていこう

左側でフラムゥを捕まえたあと、実際に2段ジャンプするのは、画面が切りかわる直前。移動距離が長いので、そのポイントへ行くまでに、2段ジャンプをしてしまわないように気をつけよう。



←この位置までフラムゥは放さないこと。アイテムの少し下で2段ジャンプしよう。

B

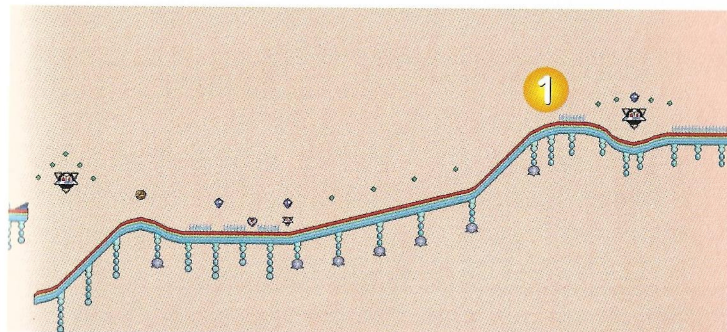


3 メガササルンを飛び越そう

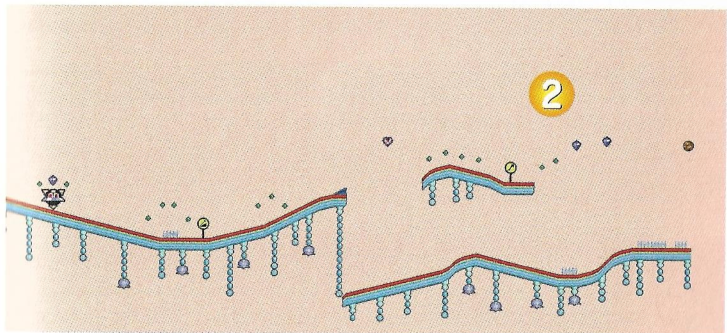
メガササルンの上にアイテムがあるので、2段ジャンプで飛び越さなければならない。すぐ左のムゥボーダーズを使ってジャンプすればよいので、それほど難しくないはず。タイミングを計ってあわてずに2段ジャンプすれば、アイテムを取ることができるだろう。



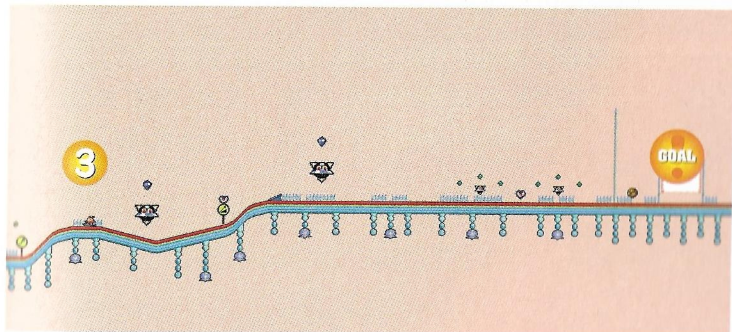
↑メガササルンの少し上くらいで、2段目のジャンプをするのがおすすめ。



Aへ



Bへ

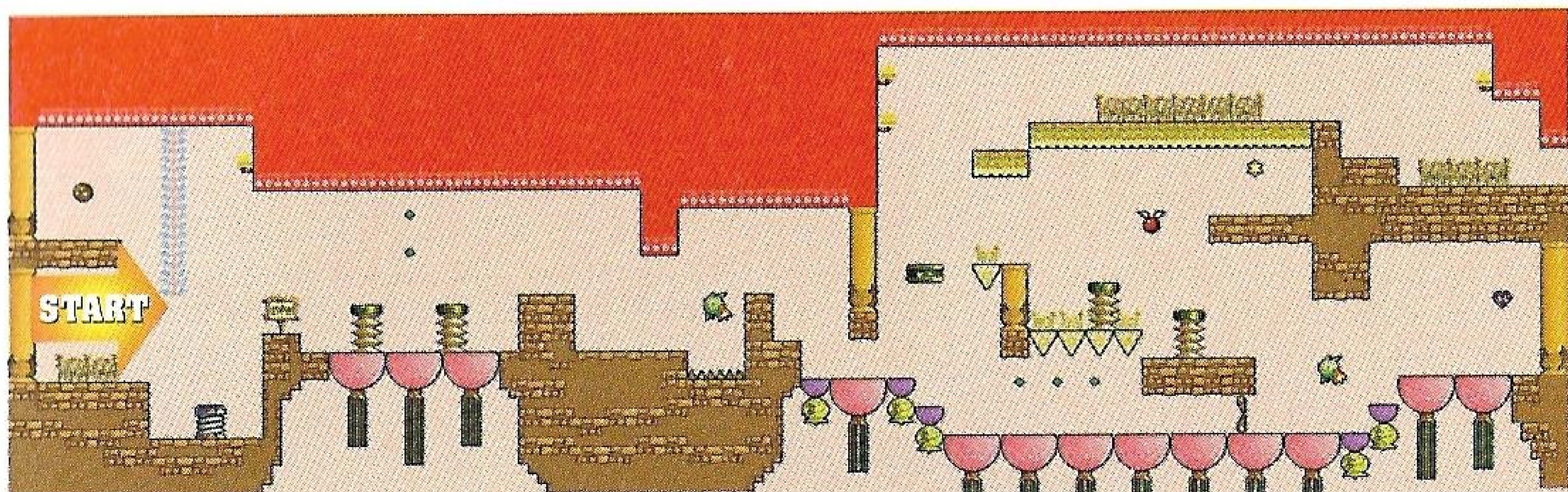


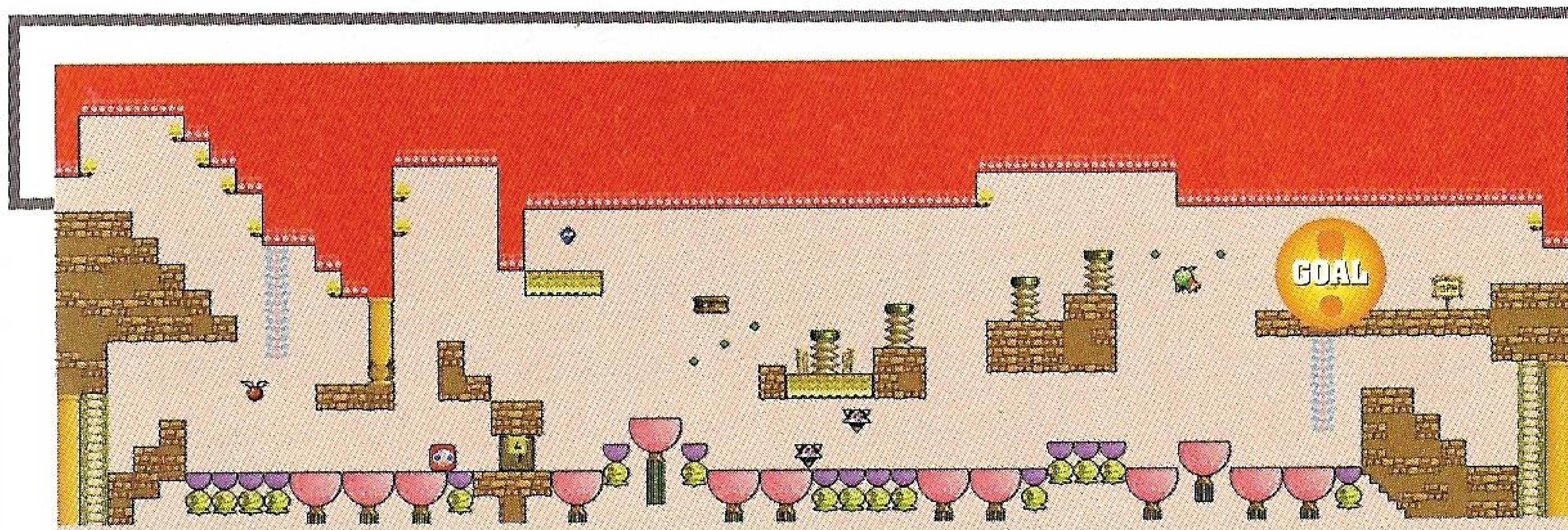
VISION 2-5

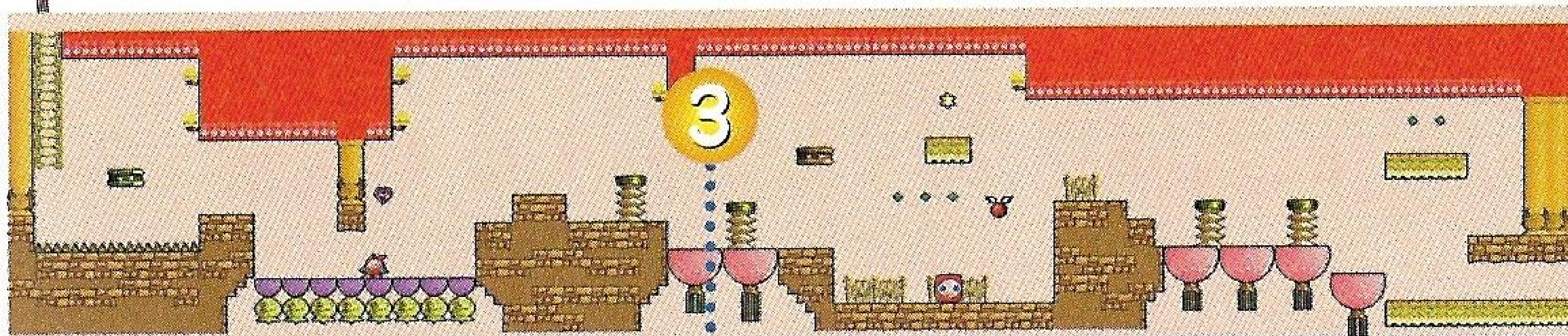
ビジョン2-5

出現アイテム
=2個
=4個
=2個

このビジョンでは、天秤が初登場する。ハコや、クロノア自身を重りにして、天秤の高さを変えよう。







3 天秤から動く床へジャンプ

月のかけらがある足場に行くには、動く床に乗らなくてはならない。まずは左の天秤に乗って、右の天秤を押し上げよう。このあと、右の天秤の上に飛び乗り、動く床へジャンプする。動く床がこちらへ向かってくるタイミングが狙い目だ。



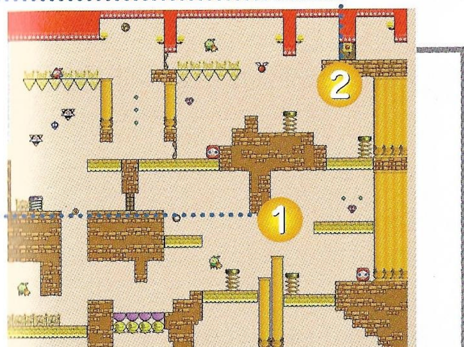
↑クロノアに当たると動く床が戻ってしまうので、高い位置をキープしたい。

2 投げたハコを天秤の上に乗せる

まず、ハコを左の天秤の上から右の天秤の上に投げて乗せよう。左の天秤が高くなったら、グミを使って左上の足場に乗り、フラムゥを捕まえる。フラムゥを持って天秤に戻ってから右側に2段ジャンプし、カギの扉を開けて次のエリアへ行こう。



↑右の天秤は壁ぎわにあるので、ハコを投げると壁伝いに上に乗せられる。

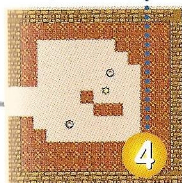


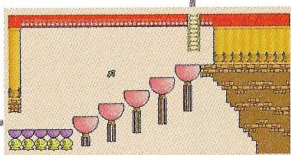
4 回転部屋を回してみよう

この部屋にある月のかけらは、最初に部屋に入ってきた状態では取ることができない。部屋をスイッチで回して、取れる角度に変えよう。



↑スイッチを入れると、90度ずつ、部屋全体が時計回りに回転する。





1 天秤を足場にしよう

左上のシャッターを開けてカギを取るためには、まず足場が必要だ。右の天秤にハコを乗せることで左の天秤を高くし、足場にしよう。そこから、フラムゥを捕まえてスイッチの右側へ。スイッチの上で2段ジャンプすれば、シャッターが開いてカギを取れる。



↑ハコを重りにして、右の天秤を下げれば、左の天秤が高くなる。

VISION 2-6

ビジョン2-6(アクション面)

2回目のアスレチック面。ひとつひとつのアクションは難しくないが、時間に限りがあるのでやっかいだ。

出現アイテム



1 グミから飛んでグミに戻ろう

グミからジャンプして夢のかけら(大)を取ったら、空中で方向をかえてそのままグミをショットしてつかもう。いったん着地したあとで再度ジャンプしてつかまるのに比べ、時間に余裕ができるはずだ。



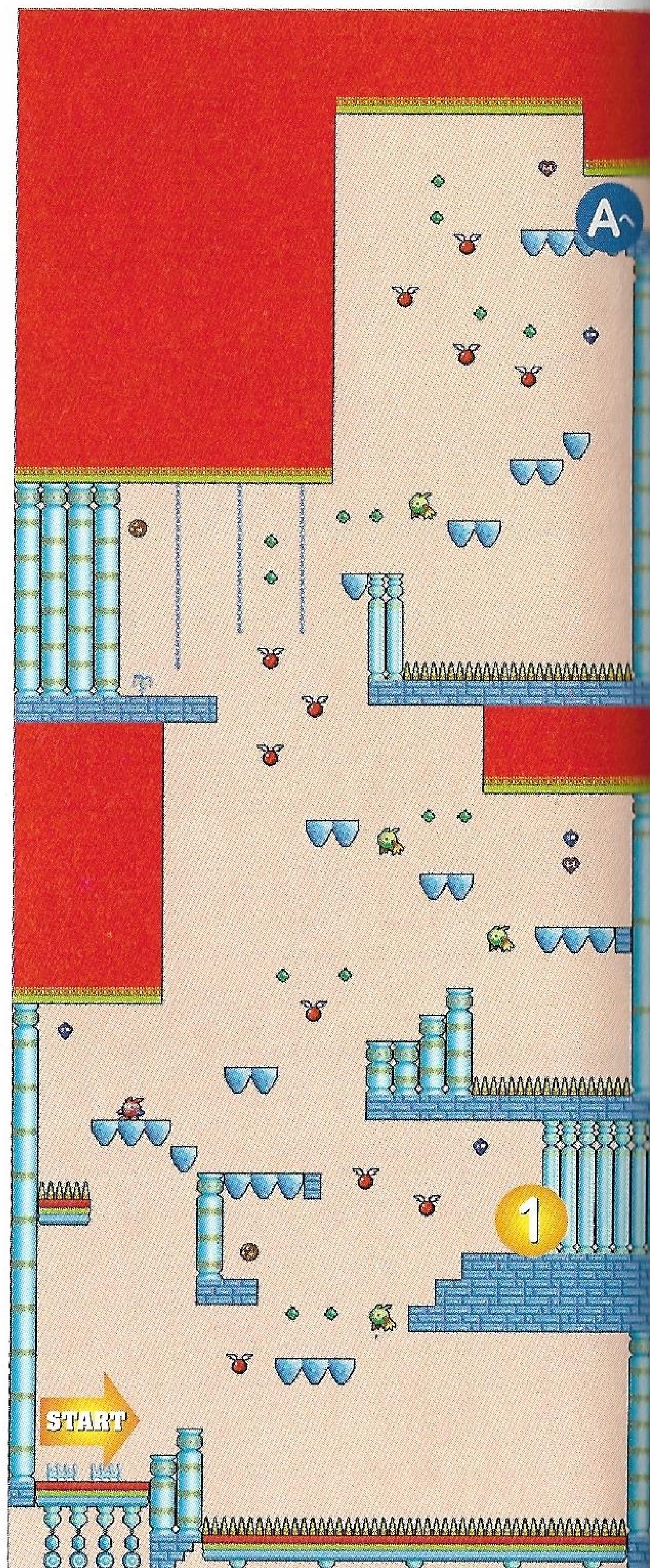
←グミにつかまるには、少し早めのタイミングでショットするとよいだろう。

2 飛び移りながらアイテムも取る

フラムゥを捕まえ、右の足場に乗って夢のかけら(大)を回収。次元の穴が見えたら、すぐにショットしてフラムゥを引きずり出そう。左の足場へ2段ジャンプするときは高さを調整し、アイテムも取ること。



←このあたりで2段ジャンプすれば、同時にアイテムも回収できる。

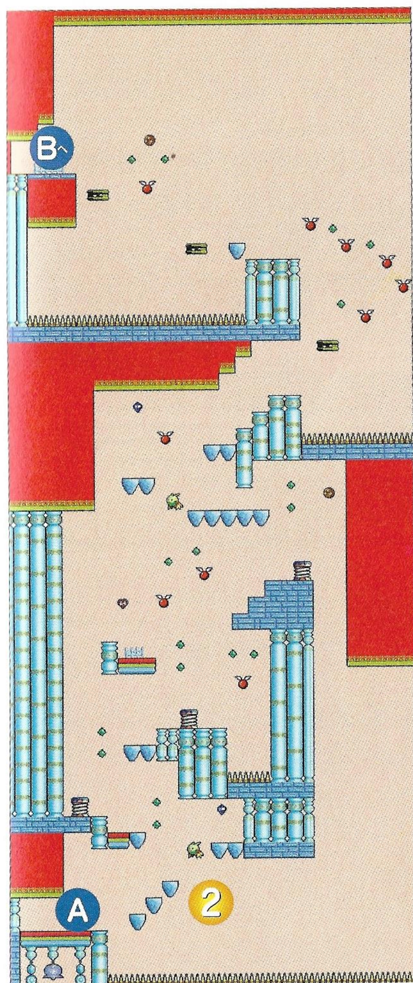


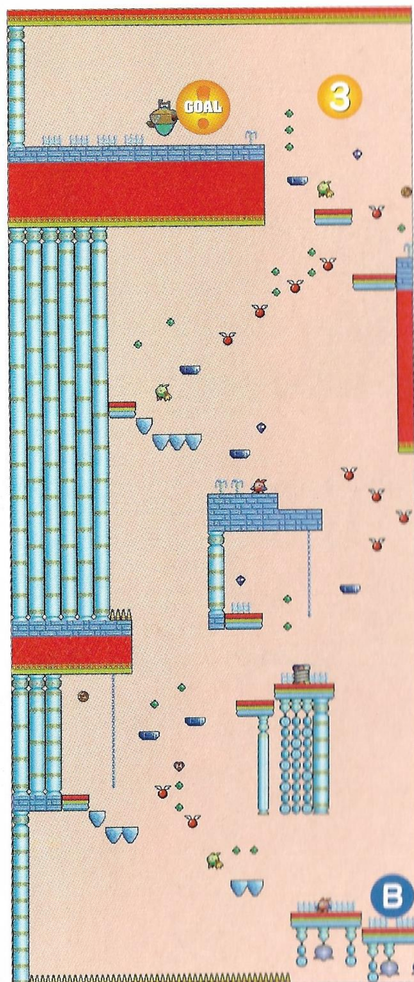
3 同じフラムゥを3回ショット

1回目のショットで捕まえたフラムゥで、夢のかけら（大）を取る。復活したフラムゥを捕まえたら、消える床の上に2段ジャンプして乗る。その後すぐに次元の穴をショットして3回目のフラムゥを捕まえ、アイテムを取りつつ、消える床から左のゴール地点へ。



↑急いでフラムゥを捕まえ、床が消える前に2段ジャンプをしよう。





VISION 2-7

ビジョン2-7

何度かスタート地点に戻り、異なる扉を開けて先に進むビジョン。スタート地点の地形を覚えておくと楽になる。

出現アイテム

=3個

=3個

=0個

3 奥にはアイテム入口を探せ

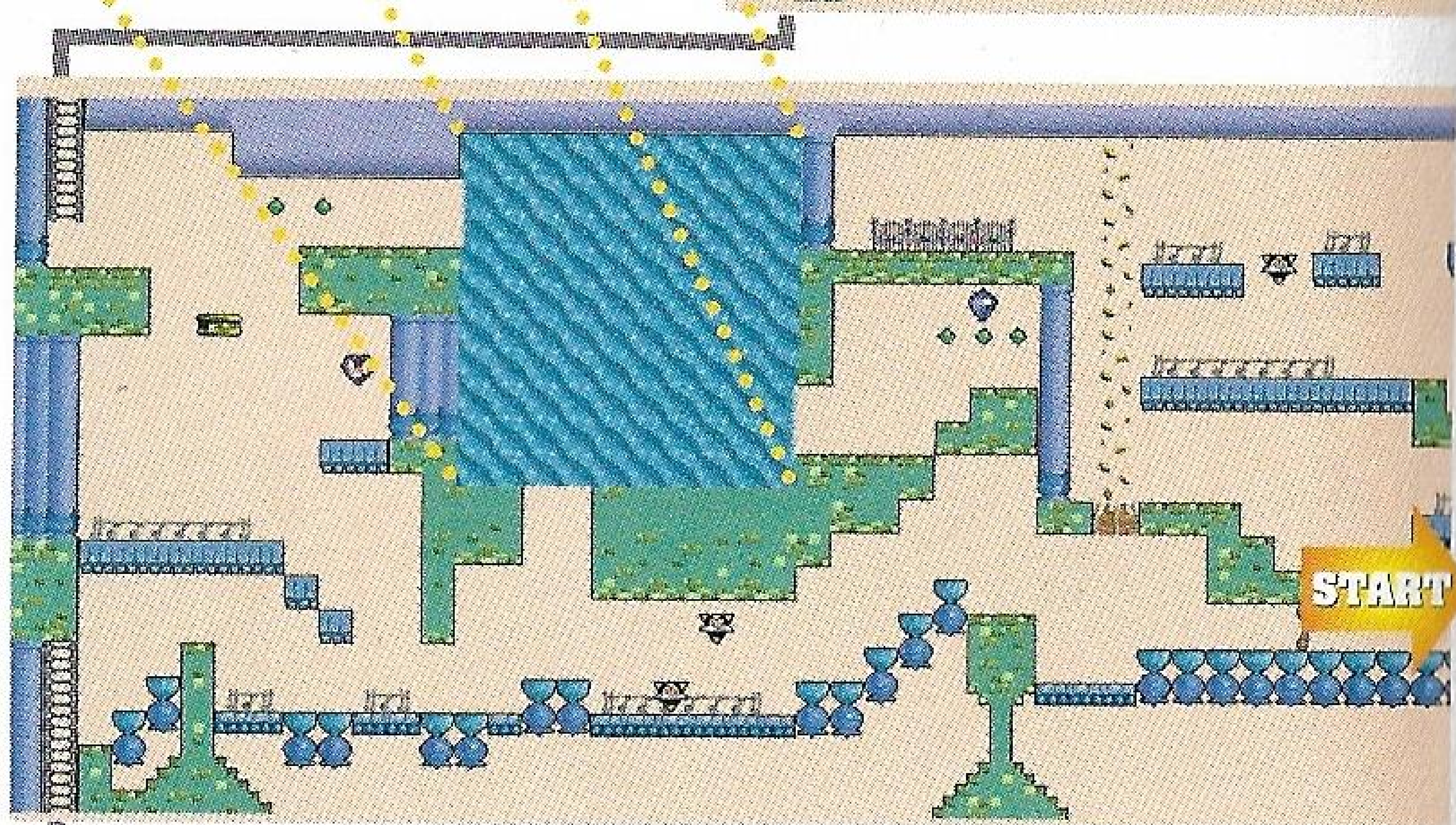
この回転部屋は入口がわかりにくいので、注意が必要だ。部屋を回転させて右側へ抜けると、大小の夢のかけらを回収することができる。



↑部屋を回転させるときは、ムゥの落ちる場所に気をつけよう。







1 ハコを取り出して右下で足場にする

月のかけらを取るには、このハコがポイント。フラムゥを捕まえ、上の足場を通ってシャッターへ。スイッチへとフラムゥを投げて、ハコを取りにいこう。このハコを運び、右上のササルンに乗せて下へ移動する。右下のササルンの上にハコを投げれば、そこを足場にして月のかけらを取ることができる。



←フラムゥをスイッチに投げるとシャッターが開くので、ハコを取りにいける。



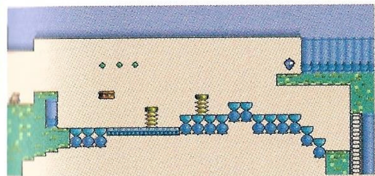
←右下のササルンの上にハコを乗せる。左の足場から空中移動して上に乗ろう。

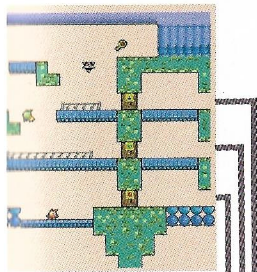
2 風の中からスイッチを入れよう

カギと月のかけらを取る重要なポイント。まず、足場にいるムゥを捕まえ、風のところへ行こう。そのあと、風に飛ばされながらムゥをスイッチに当てると、シャッターが開く。風を抜けてシャッターをくぐり、カギと月のかけらを回収しよう。



↑動く床が風で登るときのじゃまになることもあるので、注意しよう。



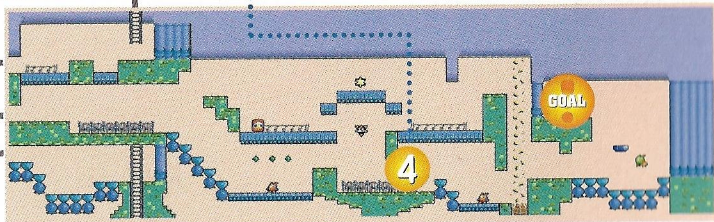


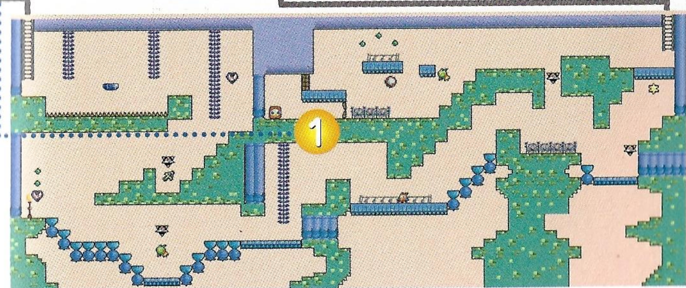
4 ハコをササルンに当てる

月の扉へ行くには、まずハコをササルンに当てて落とし、そのハコで風をさえぎろう。次にムゥを左側から持っていき、2段ジャンプで消える床に。その上でフラムゥを捕まえ、2段ジャンプでゴールへ行く。



←ハコを落とすため、ササルンに横からぶつけるようにしてハコを投げよう。

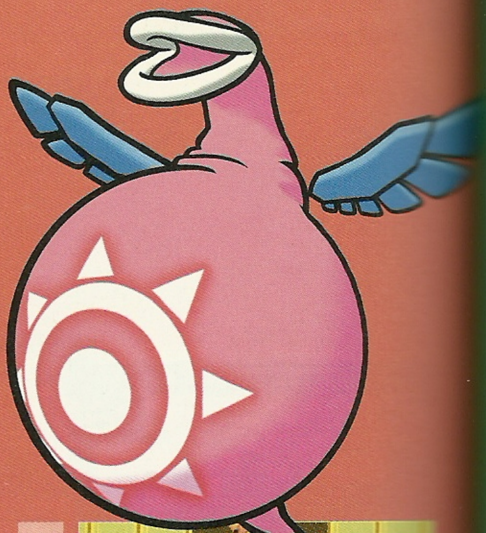




BOSS World 2
ムジカ

風に注意してムジカをかわし おなかめがけてムゥを投げる

ムジカの体に当たらなければ、ダメージは受けない。風に巻き上げられてムジカにぶつからないように、移動には細心の注意をはらおう。風を使わなくても、ムジカが低い位置にいれば、通常のジャンプでムゥを弱点のおなかにぶつけることができる。





←ダメージを受けるとムジカの体が大きくなるので、あとになるほどかわしにくくなる。



←一度風に乗ってしまうと、いちばん上まで飛ばされる。ムジカと風の位置に注意しよう。

攻撃パターン 1



口から音符を吹き出してくる。音符の中にはムゥが入っているので、捕まえてムジカのおなかを狙おう。風のせいで移動が制限されるので、一方のムゥをすぐに投げ捨て、もう一方を捕まえて安全を確保しておこう。

攻撃パターン 2



基本的にはふわふわと左右を移動するだけ。ダメージを2回与えた状態でなければ、地面を歩くクロノアには当たらないので、風で巻き上げられないように注意すれば、ダメージを受けることはないだろう。

攻撃パターン 3



ムジカにダメージを与えると、画面内を激しく暴れまわる。2回目から強い風がじゃまをしてうまく移動できなくなるうえに、ムジカの体も大きくなっていくので、最小限の移動で体当たりを避けられるポイントを見つけよう。

CAPTURE●ボス・ムジカ

World 3

ジオブブ

～飢えに苦しむ街～



ニンジン嫌いの怪物がニンジン以外の食べ物を食べつくそうとしている。
このままでは、住人まで食べられてしまうかもしれない。

VISION 3-1

ビジョン3-1

このビジョンではブッピィが初登場。何度も捕まえたり岩を爆破したりしながら、ブッピィの扱いに慣れよう。

出現アイテム

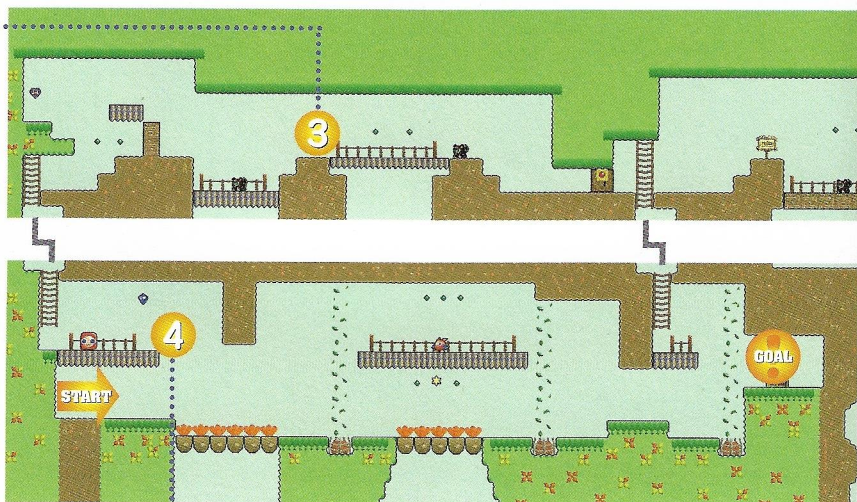
カギ	=1個
ハート	=3個
コイン	=0個

3 先にブッピィを投げておく

この先へ進むには2段ジャンプが2回必要となる。ジャンプに必要なブッピィを足場に投げておこう。高いほうの足場にいるブッピィを捕まえ、左の足場に向かって投げたあと、下のブッピィで2段ジャンプ。先に足場に置いたブッピィで、再度2段ジャンプしよう。



↑爆発しないように、ブッピィのカウント数には気を配っておこう。



4 降りるときはハコを忘れずに

この場所のハコは、必ず持って降りよう。ハコは月のかけらを回収したり、ゴールに入ったりするときに必要となる。ハコを投げて降ろしてもゲームを進めるうえでは問題ないが、風を2つ越えて取りにいかなければならないので、持ち上げたまま降りたほうがよい。



↑風に飛ばされないようにして進むためには、ハコが不可欠だ。

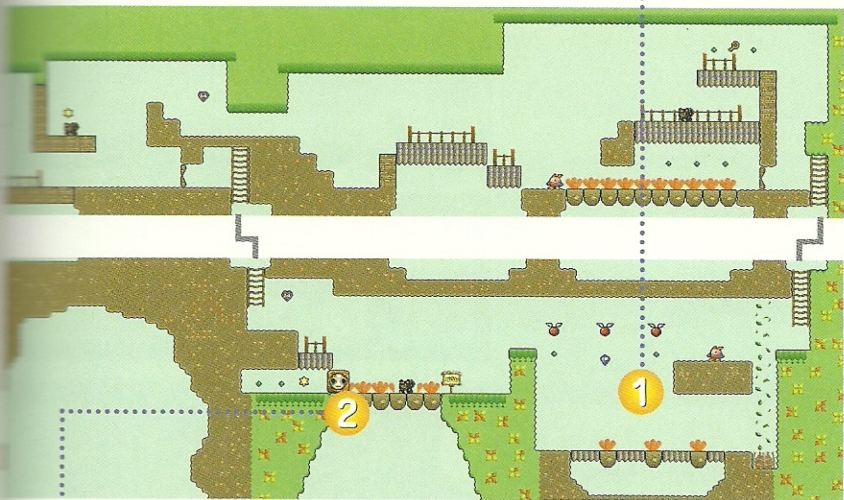
1 アイテムを回収してからグミにつかまろう

真ん中のグミにぶら下がっても、下にある夢のかけら(大)は取れない。ムゥを捕まえて足場の左端からジャンプし、アイテムを取ったら2段ジャンプ。こうすれば、下に落ちずにグミにつかまることができる。



←この位置で2段ジャンプすれば、アイテムを拾えて、そのままグミにつかまることができる。





2 ブッピィで爆破しよう

月のかけらを取るためには、じゃまをしている岩をブッピィで爆破する必要がある。ブッピィを岩の隣に置き、カウントが0になるのを待つ。このとき、ブッピィに近すぎると爆発に巻きこまれてダメージを受けてしまうので、安全な距離を保っておこう。



↑爆発に巻きこまれてしまった。少なくとも、クロノア1キャラ分離れよう。

VISION 3-2

ビジョン3-2

爆弾ハコを利用する最初のビジョン。複数の爆弾ハコを使って、爆発を連鎖させなければならないところもある。

出現アイテム

=2個

=3個

=0個

3 時限爆破でスイッチON

シャッターの向こうのカギを取るのが目的。まず、ブッピィをスイッチの隣にセットし、そのあとロープを登って消える床の上へ行く。ブッピィの爆風でスイッチが入ってシャッターが開くので、消える床からシャッターを通ってカギを回収しよう。



↑ブッピィのカウントが0になるまでに、シャッターに近づいておこう。





2 爆弾ハコをぶつけて爆発させよう

夢のかけら（大）を回収するには、爆弾ハコをブッピィが歩いている地面の右端に置き、そこから2段ジャンプしよう。

次のエリアに進もうにも、シャッターがじゃましている。ブッピィがスイッチの下にくる瞬間を見はからって爆弾ハコを投げれば、その爆風でスイッチが入ってシャッターを開けることができる。



←アイテムを取るとき、ブッピィが爆発して爆弾ハコを爆破しないように注意しよう。

←このタイミングでブッピィを投げれば、スイッチを入れることができる。

4 爆発連鎖でスイッチON

爆発を連鎖させてシャッターを開け、月のかけらを拾おう。まず、風を利用してフラブッピィを捕まえる。フラブッピィを2段ジャンプに利用して爆弾ハコを取り、下へ降りる。据え置きスイッチの上から爆弾ハコとフラブッピィを右に投げれば、爆発が連鎖する。



↑ここから爆弾ハコを投げたあと、捕まえてきたフラブッピィも投げよう。









1 ハコで風の中を降りよう

アイテムを回収するために、左側の風の噴き出し口からハコを取り、中央の風の中を降りていこう。下に降りてアイテムを回収し終えたらハコを放し、中央の風で上へ戻る。このフロアから出るには最後に2段ジャンプが必要となるので、右のフラムゥを捕まえておこう。



↑フラムゥを捕まえたら、風に乗って登っていこう。

VISION 3-3

ビジョン3-3

仕掛けのメインは、ブッピィと爆弾ハコ。ブッピィと爆弾ハコの使い方の、応用編ともいえるビジョンだ。

出現アイテム

=2個

=2個

=0個

1 風の中からショットする

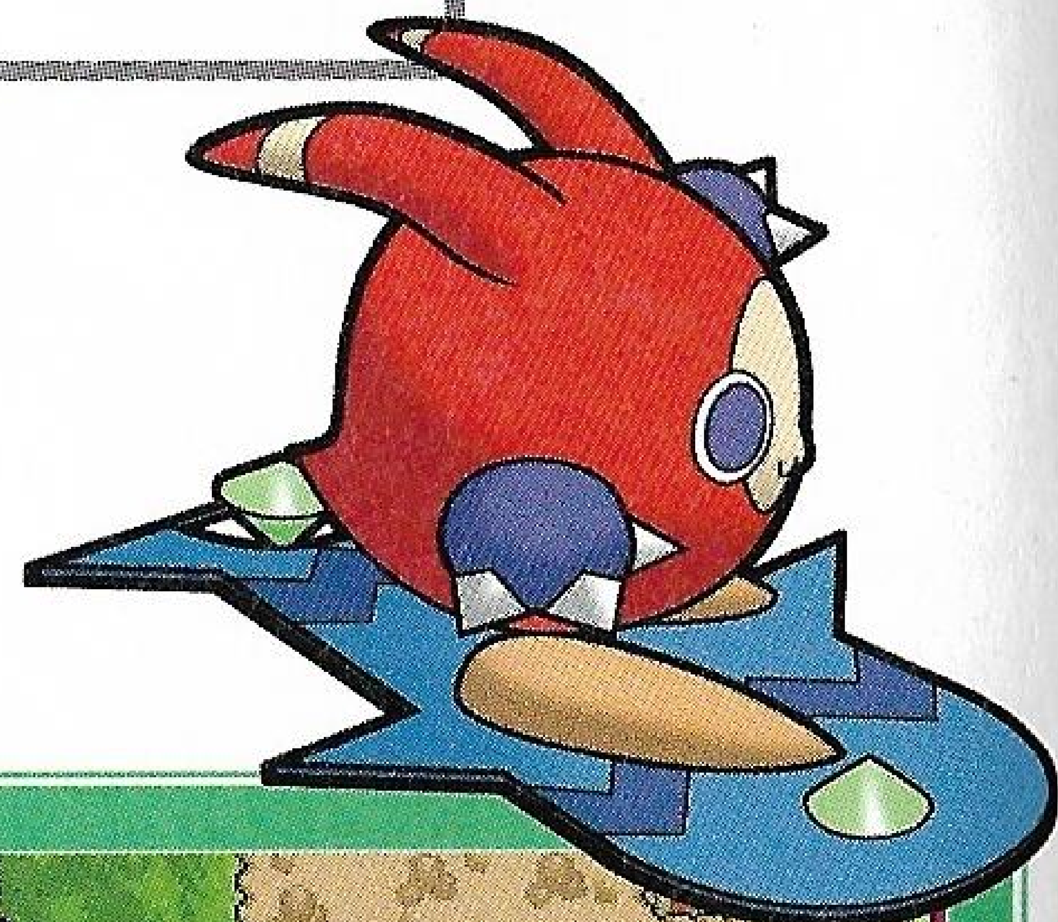
風にいちばん上まで飛ばされないために、途中に見えるグミをつかもう。グミを捕まえるコツは、ショットを早めにすること。クロノアが風に飛ばされているため、風玉も上へと流される。ショットしたところがグミより下でも、飛ばされるうちにつかまれる。



↑風で上まで飛ばされないために、グミをショットして抜け出そう。







2 ブッピィを奥まで運ぼう

左奥にある岩を爆破するために、風を抜けた下にいるブッピィを、岩まで連れていこう。持ち上げたまま通れない場所は一度ブッピィを投げ、そのあと捕まえ直して運んでいく。そのとき、手間取ってカウント数が0にならないように気をつけよう。



↑何度もつかめるので、投げたり捕まえたりを繰り返して進もう。

3 ブッピィは風で爆弾ハコはバネで

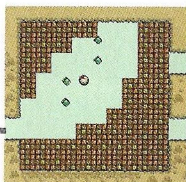
月のかけらを取るために、まず爆弾ハコを岩の下まで運んでおく。ブッピィを運ぶには、先に左下の岩を壊して風を開放する。ブッピィを捕まえなおして、その風に乗って上の段へ登り、爆弾ハコの隣にセット。こうして岩を爆破したあとは、ブッピィを持っていって2段ジャンプでアイテムを取ろう。



←爆弾ハコを持ったままでは風を使って登れないので、バネを使おう。

←風でブッピィを上に持っていく。月のかけらを取るときも、同じ方法だ。







4 岩を壊して連鎖をセットする

カギを取るには、シャッターを開けるスイッチを入れる必要がある。爆発を連鎖させてスイッチを入れよう。はじめにフラブッピィで岩を爆破。そのあと爆弾ハコを2段ジャンプで取り、岩があったスペースへ投げ入れる。さらにフラブッピィを爆弾ハコの隣へ投げれば、爆発の連鎖が起きてカギが取れるようになる。



←爆弾ハコは、この位置にセットする。右、上と爆風が伸び、スイッチがONになる。

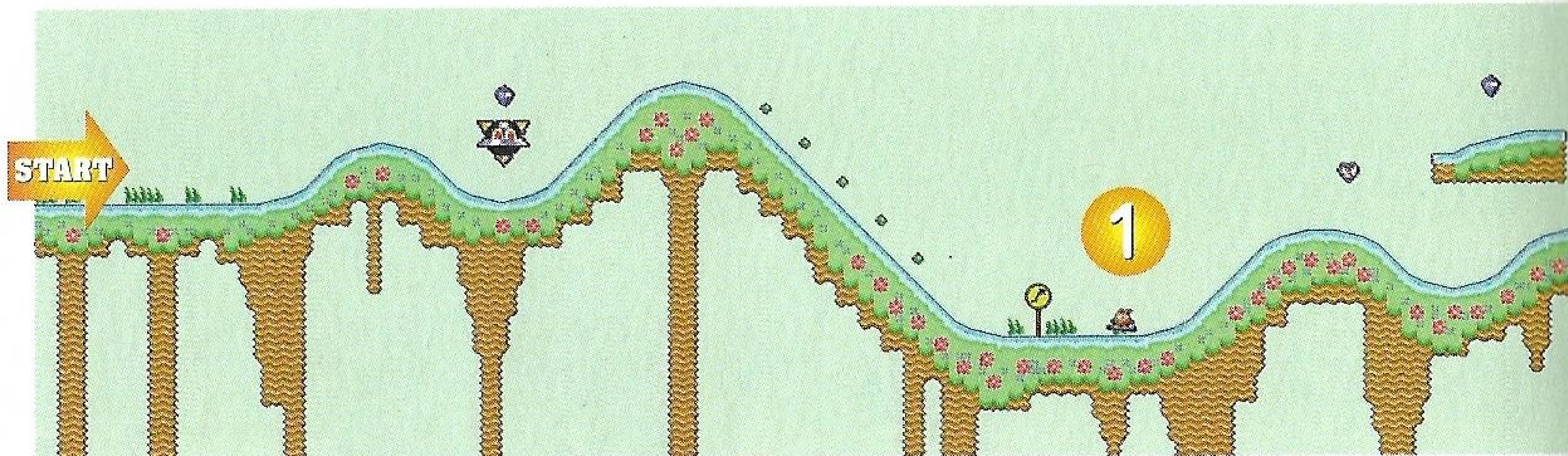
←爆弾ハコを足場にして、ここから2段ジャンプすれば、左上のアイテムを回収できる。

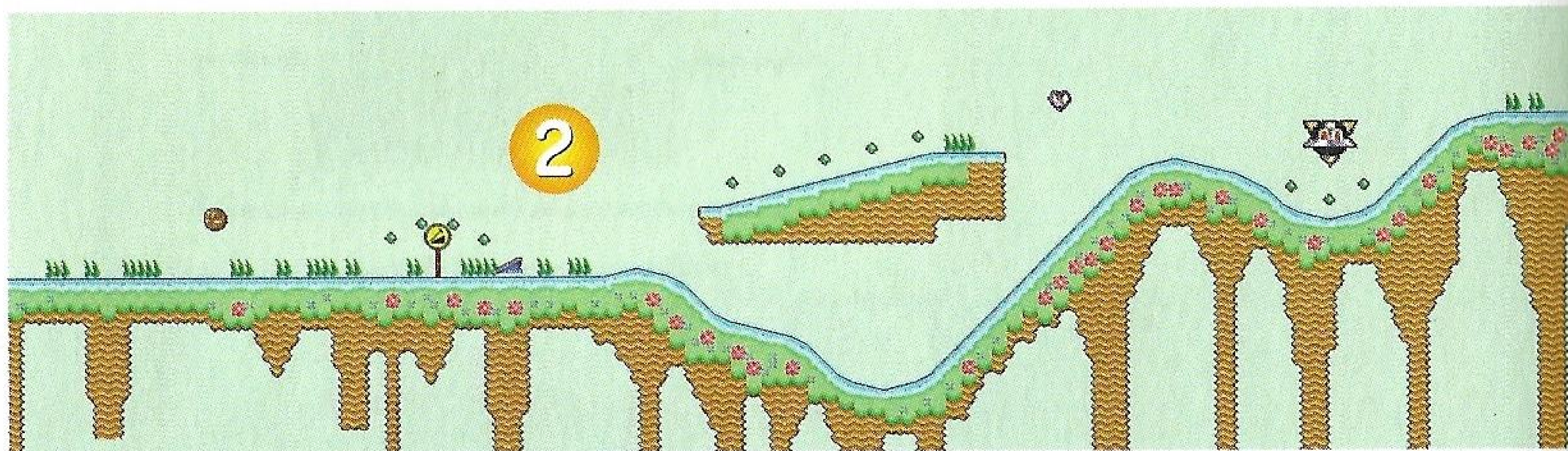
VISION 3-4

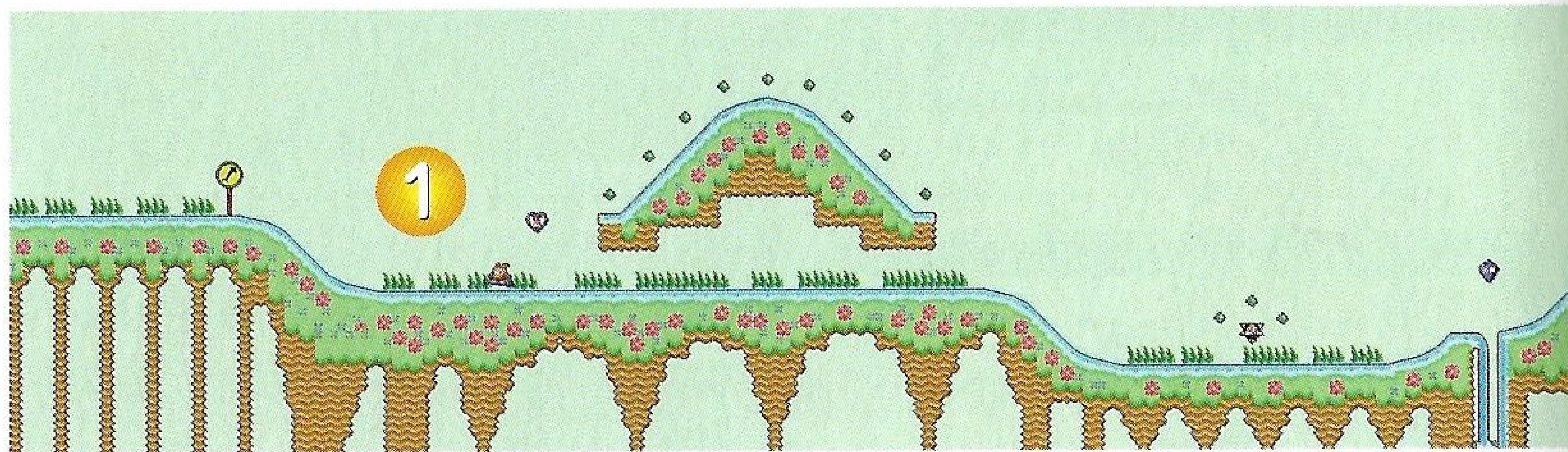
ビジョン3-4（アクション面）

出現アイテム
=0個
=6個
=3個

3度目となるフロートボード面。空中の敵を捕まえて、着地せずにジャンプするというテクニックが必要となる。



A


B


1 標識を見たら要注意

2段ジャンプをする場所は増えたが、基本的なポイントは同じ。前もってムゥボーダーズやフラムゥを捕まえておき、タイミングを計って2段ジャンプ。敵を捕まえる場所の前には標識が出るので、その標識を見たら、いつでもショットできるように準備しよう。



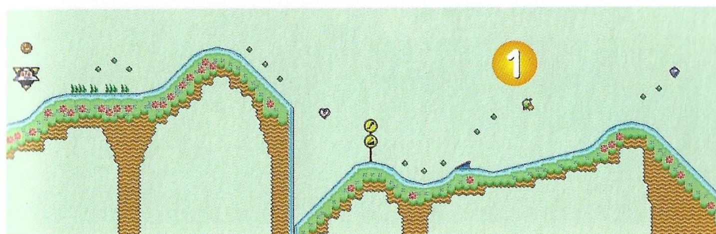
↑まずきちんと敵を捕まえることが、2段ジャンプには重要だ。

2 空中移動でジャンプ距離を調整

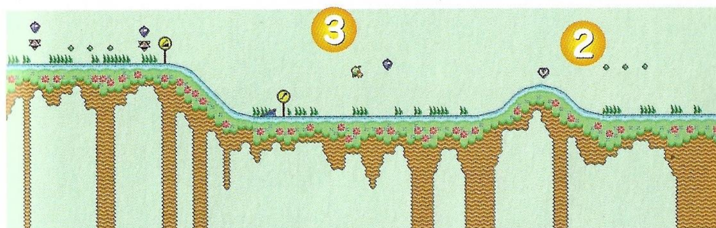
ジャンプが早すぎて飛距離が足りなくなりそうなときや、空中にアイテムが並んでいるときなど、空中移動を活用する機会は多い。このビジョンでは、ジャンプ台で飛んだあとにも、上の足場に乗るために空中移動をするという場所が登場する。



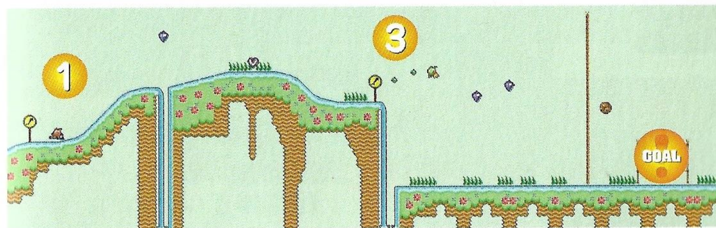
↑ジャンプ台で飛んだあと、空中移動をして上の足場に乗ろう。



Aへ



Bへ



3 空中の敵を捕まえよう

空中にいる敵を捕まえ、着地せずにジャンプしてアイテムを取るという、高度なテクニックが要求される。捕まえてすぐにジャンプすればよいというわけではなく、次にゲットするアイテムとクロノアの位置を、正確に見はからってジャンプしなければならない。



↑ジャンプ上昇中に、アイテムを取るタイミングを狙おう。

VISION 3-5

ビジョン3-5

伸縮スイッチと伸縮ブロック、3個スイッチが初登場。
これらは、これ以降の難関となる重要な仕掛けだ。

出現アイテム

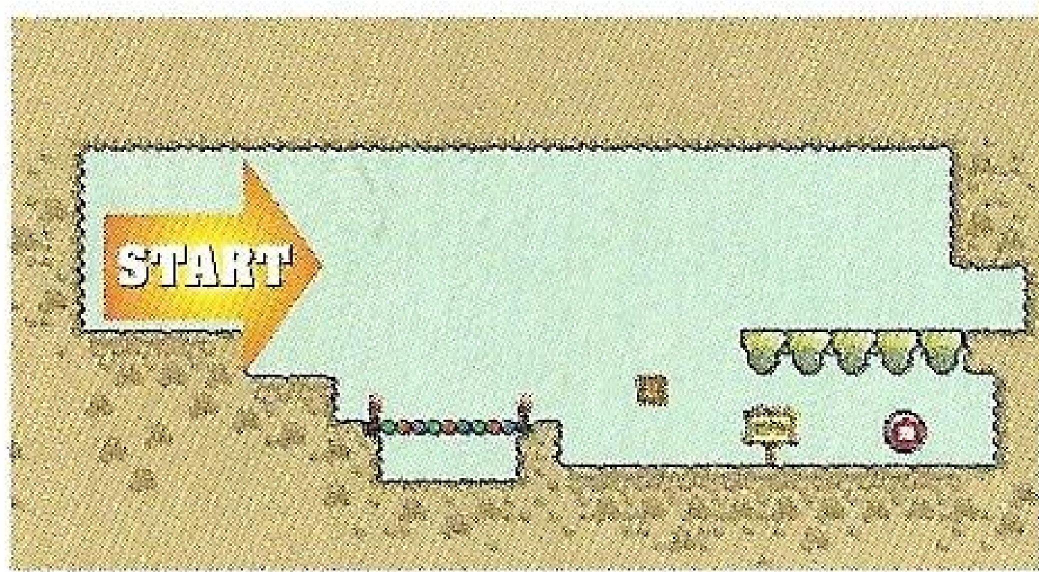
- =2個
- =0個
- =0個

2 伸縮ブロックでハコを操る

ここでの目的は奥のカギを取ること。初めに、右の伸縮ブロックの上にハコを乗せる。そして、左に進み、伸縮スイッチをOFFにすることでハコを下に落とす。再度スイッチを入れ、ハコを左に投げて左の伸縮ブロックで止める。このハコを使ってカギを取るのだ。


↑伸縮スイッチを入れ直すことで、ハコをこの位置で止めることができる。







1 伸縮スイッチを爆発で切りかえ

ハコを上段の据え置きスイッチに置かないと、月のかけらを取れない。まず、伸縮スイッチをOFFにし、その隣にブッピィを置き、ハコを持って中段の足場へ。ブッピィの爆発でスイッチが入ると上段に行けるので、据え置きスイッチにハコを置けるようになる。


↑伸縮スイッチのON・OFFを、ブッピィの爆発で切りかえる。

3 スイッチ切りかえは他の部屋で行う

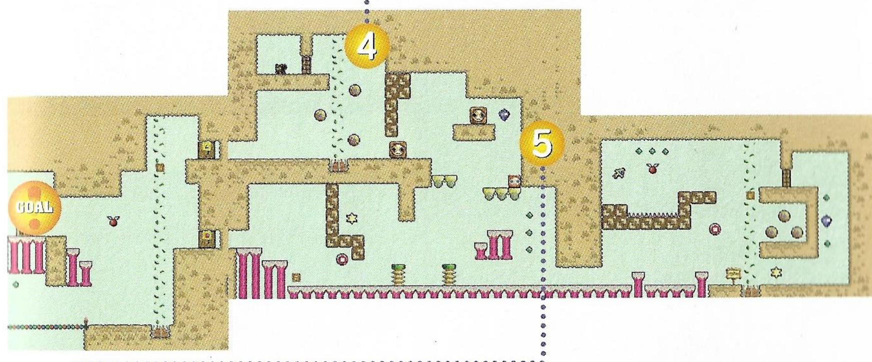
ハコが伸縮ブロックの上に乗っているが、この部屋には伸縮スイッチが見あたらない。ハコを落とすには、他の部屋の伸縮スイッチを操作して、伸縮ブロックを消す必要がある。具体的には、左の部屋に行って伸縮スイッチをOFFにして戻ってくると、ハコが下の足場に落ちているはずだ。ハコを持って左側の風を下っていき、着地したら右側へと進もう。

4 シャッターの左にいるブッピィを持っていこう

3個のスイッチを同時に押してブッピィの前のシャッターを開け、ブッピィを捕まえて右側の岩を壊そう。この場所のブッピィは、さらに右にある岩を壊すときにも使うので、覚えておくとよいだろう。



←風で上がりながら中段、風から降りて上段、下段という順は、ショット間隔に余裕があるのでおすすめだ。



5 1つのハコが果たすいろいろな役割

ここのハコは、3つの目的において重要な役割を果たす。まず、上の夢のかけら（大）を取るために岩を破壊する際にブッピィを投げる足場。次に、下の段で月のかけらを取る際に、右の天秤に置いて左の天秤を高くするための重り。そして3つ目は、この部屋から出るときの足場としても使うことだ。



←ブッピィを投げる足場に使う。このあと、忘れずに下へ持っていくこと。



←ゴールにたどり着くためには、伸縮ブロックを使わないで外に出る必要がある。

VISION 3-6

ビジョン3-6（アクション面）

出現アイテム

=0個

=3個

=5個

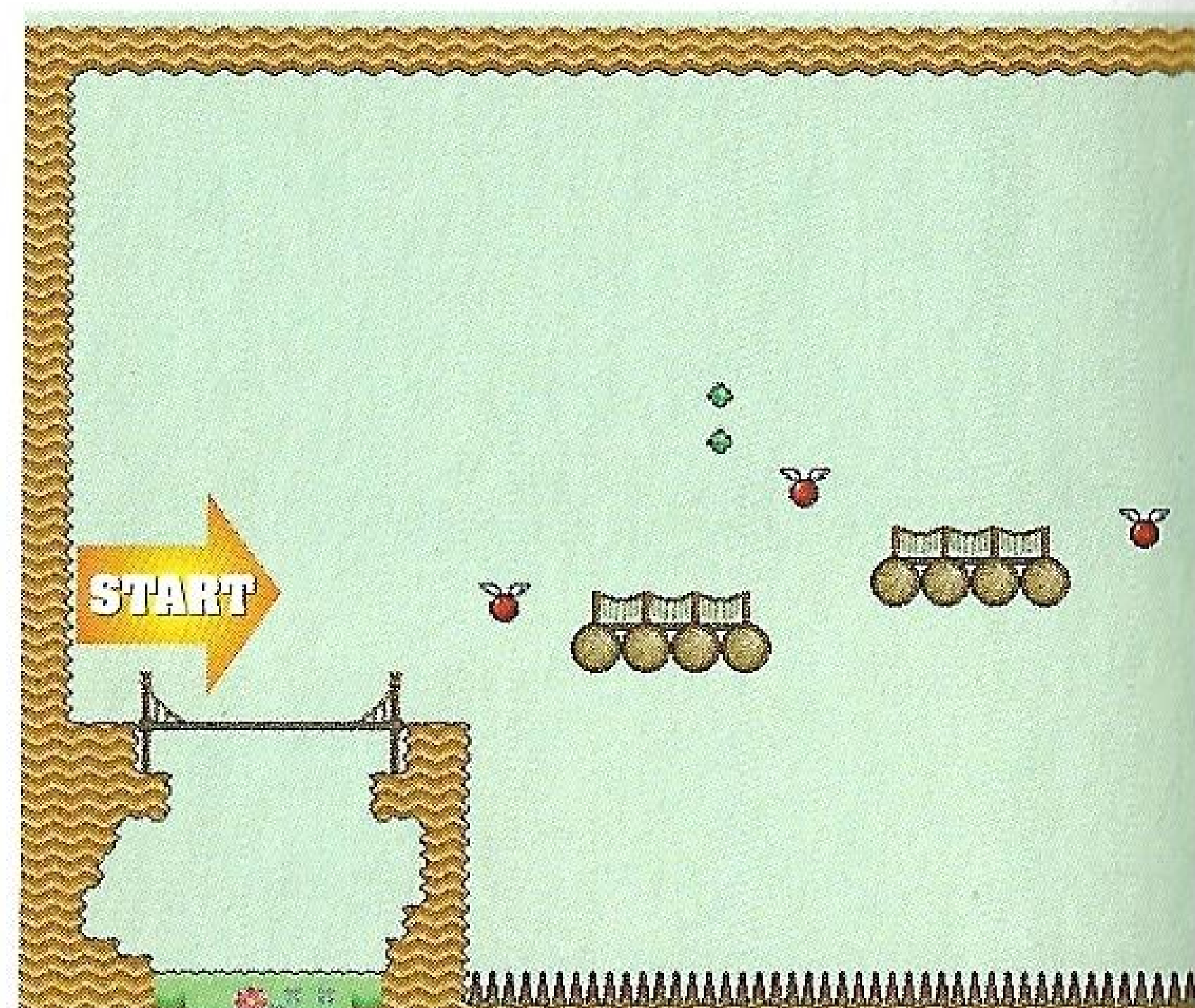
2段ジャンプからさらに敵をつかんでジャンプする連続ジャンプなど、テクニックが問われるビジョンだ。

1 ムゥからフラムゥへ連続2段ジャンプ！

ムゥをつかんで2段ジャンプし、上にいるフラムゥを空中でつかむ。そのまま着地せずに左へジャンプし、夢のかけら（大）を取ろう。ここで時間の余裕を作れば、この先の1UPを取るのが楽になるはずだ。



←2段ジャンプからさらにジャンプ。確実にフラムゥを捕まえよう。



2 ロープとロープの間は移動方法を工夫しよう

初めのロープの間は空中移動しながらアイテムを取る。次はロープから飛び降り、アイテムを取り終えたら空中移動してロープをつかむ。右に飛び移って消える床の上のアイテムを取り、急いでロープに戻ろう。



←ジャンプ直後はAボタンを押しっぱなしにせず、アイテムを取ってから空中移動しよう。



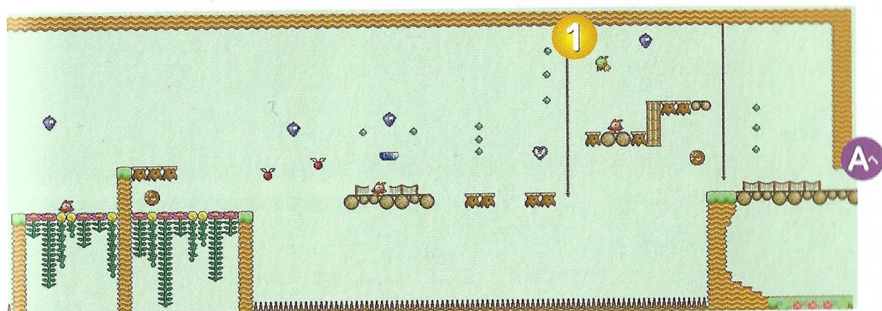


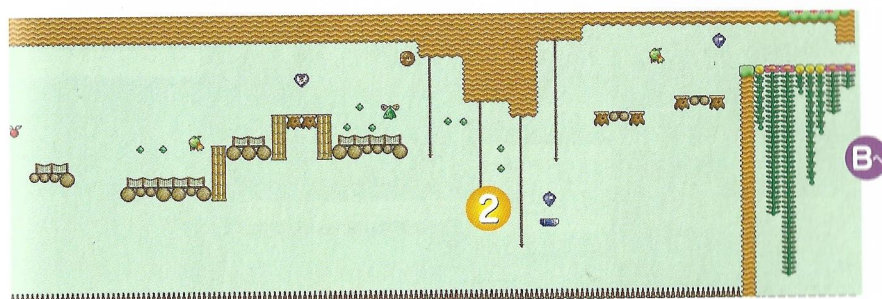
3 スクロールに逆らってジャンプ

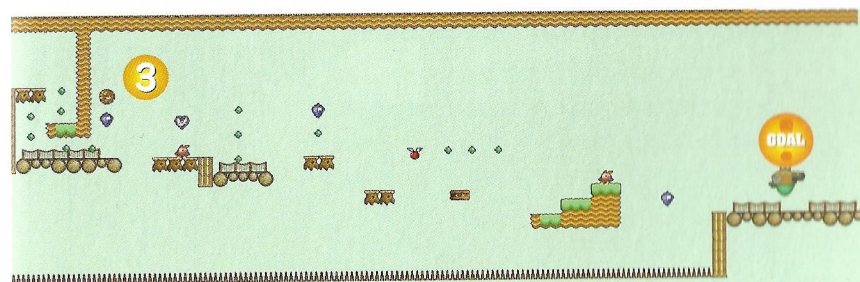
S字の通路を越えたところにある1UPは、通常ジャンプだと高さが足りない。いったん右の足場に飛び移ってムゥを捕まえ、2段ジャンプしながら左側に戻ろう。右側に飛び移るときは、ムゥを踏みつけてダメージを受けないように注意したい。



↑スクロールに押されて足場から落ちないよう、早めに戻ろう。







VISION 3-7

ビジョン3-7

仕掛けとしては、ブッピィと伸縮スイッチの組み合わせが目立つ。爆発までの間に、何をすべきかを考えよう。

出現アイテム

 =0個

 =3個

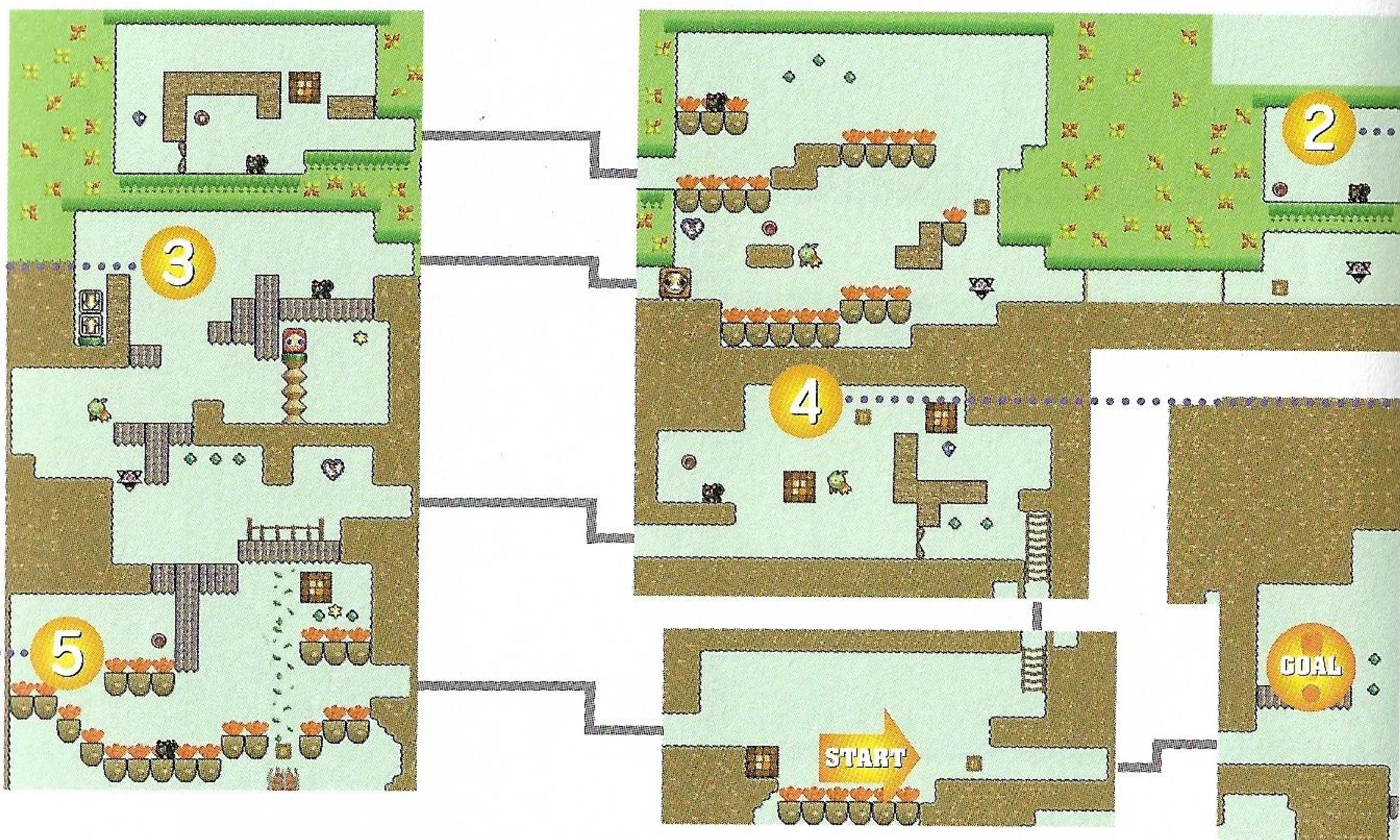
 =0個

3 天秤の傾きを逆転させよう

月のかけらを手に入れ、ハコを使うために、左側の天秤の重りとなっている爆弾ハコを、ブッピィで誘爆させて消そう。これで、右下の天秤が下がる。その後、月のかけらを手に入れたら、ハコをササルンの上に乗せて下の階に降りよう。



↑この位置から投げれば、右の天秤の爆弾ハコを一度に爆破できる。



5 スイッチで風を操る

ブッピィを捕まえ、伸縮スイッチの隣にセット。ブッピィが爆発する前に、風に乗ってブロックの左の位置へ。ブッピィの爆風でスイッチが入ったら、下の伸縮ブロックにより風がせき止められ、アイテムの左横のブロックが消える。足場に乗ってアイテムを取ろう。



↑風で飛んでいる間、十字ボタンを右に入れておくとそのまま着地できる。

2 カウント0でスイッチON

下の段に降りるには伸縮スイッチがOFFでないとだめだが、そのあとで左側に進むにはONでなければならない。そこで、ブッピィをスイッチの隣に置こう。カウントが0になるまでに降りれば、左に進める。右のアイテムは、ブッピィで2段ジャンプして取ること。



↑スイッチの隣にブッピィを置く。爆発するまで下で待とう。

4 足場を切りかえよう

まず下の伸縮ブロックに乗れるように伸縮スイッチを入れ、その横にブッピィを置く。カウント数が0になる前に、右上の足場に飛び乗ろう。ブッピィが爆発するとスイッチが入り、先に進めるようになる。



←フラムゥを使って2段ジャンプ。右上の足場に飛び移ろう。

1 ハコで風の中を降り途中の足場へ

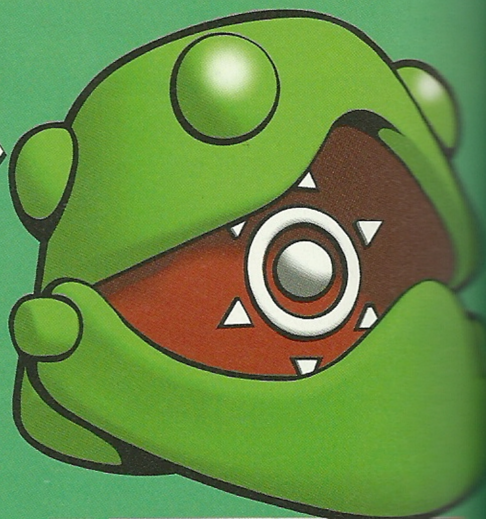
風に面した中段の足場に、月のかけらがある。一度風で上まで登り、ハコを持ってから降りていこう。このとき、下まで行かずに中段の足場に降りれば、月のかけらなどのアイテムを取ることができる。



←ハコを持って風を降りるとき落下スピードが下がる。中段の足場に乗ることは簡単だ。



BOSS World 3
チーリン



2段ジャンプで フラムゥを口に叩きこめ

チーリンの弱点は口の中。下から足場を食べながら上がってくる。地上に出てきたところを、2段ジャンプでフラムゥを下に飛ばして攻撃しよう。フラムゥの出現位置は変化するので、ロープに登って捕まえる必要も出てくる。



←このタイミングで2段ジャンプすれば、チーリンにダメージを与えられる。



←3つまで足場がなくなると、石の弾が降ってきて、地面が再生する。

攻撃パターン 1



下から上へ足場を食べながら[illegible]くる。攻撃チャンスはこのとき[illegible]ので、フラムゥを持って待ちか[illegible]いよう。足場が食べられて開[illegible]落ちると、ライフがなくなってし[illegible]必ず隣の足場に乗り移ること。

攻撃パターン 2



石の弾を次々と上から降らせてくる。地面に当たって弾んだ石からはダメージを受けないので、かわすのはそれほど難しくないだろう。なお、左右の壁に密着した場所は、石の弾が降ってこない安全地帯だ。

攻撃パターン 3



上からチーリン自身が落下し[illegible]ノアをつぶそうとする。クロ[illegible]ち位置を狙って落ちてくるので[illegible]移動をしていればかわせる。[illegible]きに音が鳴るので、それに注[illegible]ればかわしやすくなるだろう。

World 4

サヌタール

～疫病におかされた街～



怪物がばらまいたカゼのせいで、みんな熱を出して倒れてしまった。
街の唯一のお医者さんであるメディムを、連れ戻しにいこう。

VISION 4-1

ビジョン4-1

ワールド4に入ると、水にかかわる仕掛けが多数登場してくる。これらに対する基本動作をおさえておこう。

出現アイテム

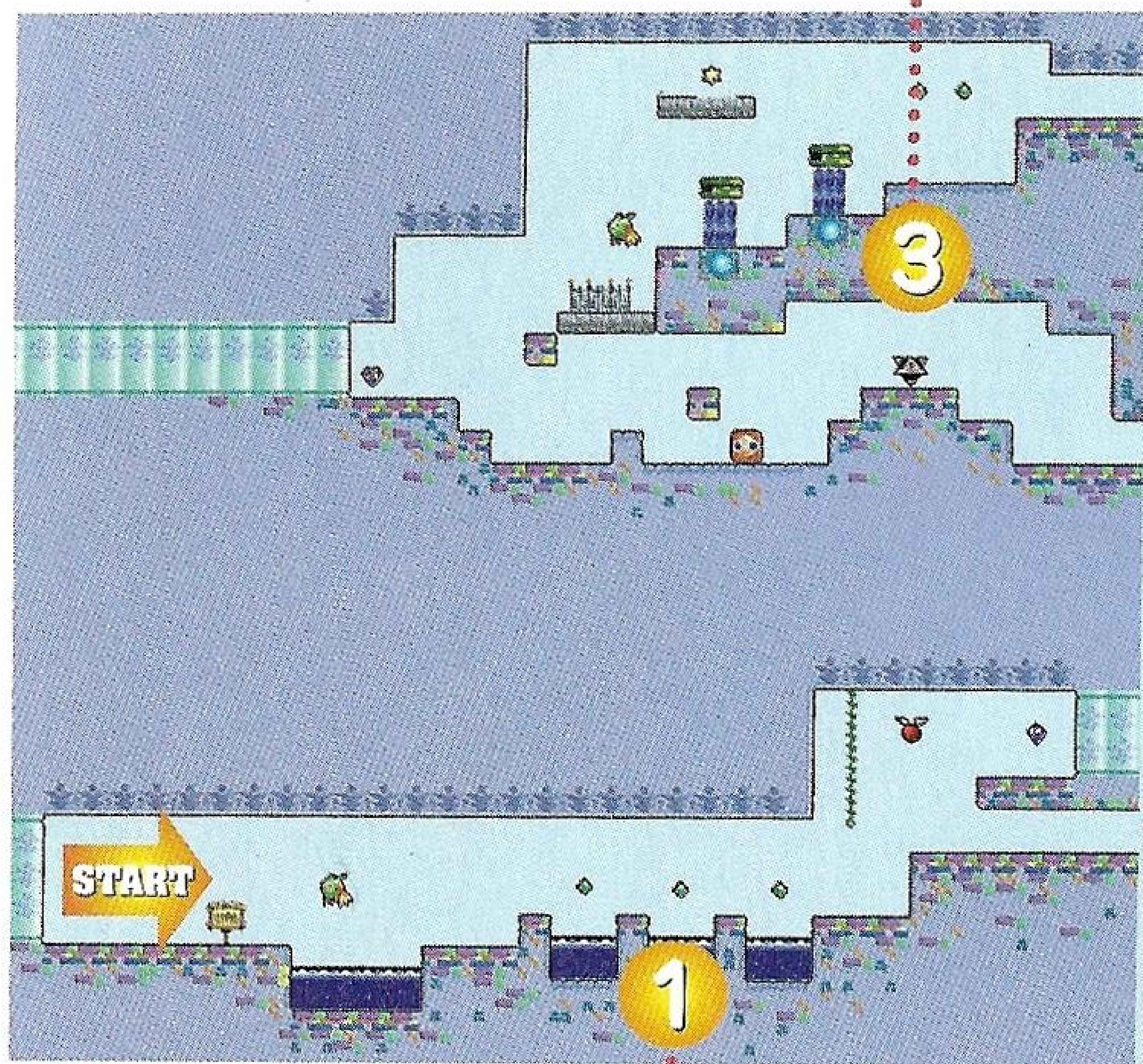


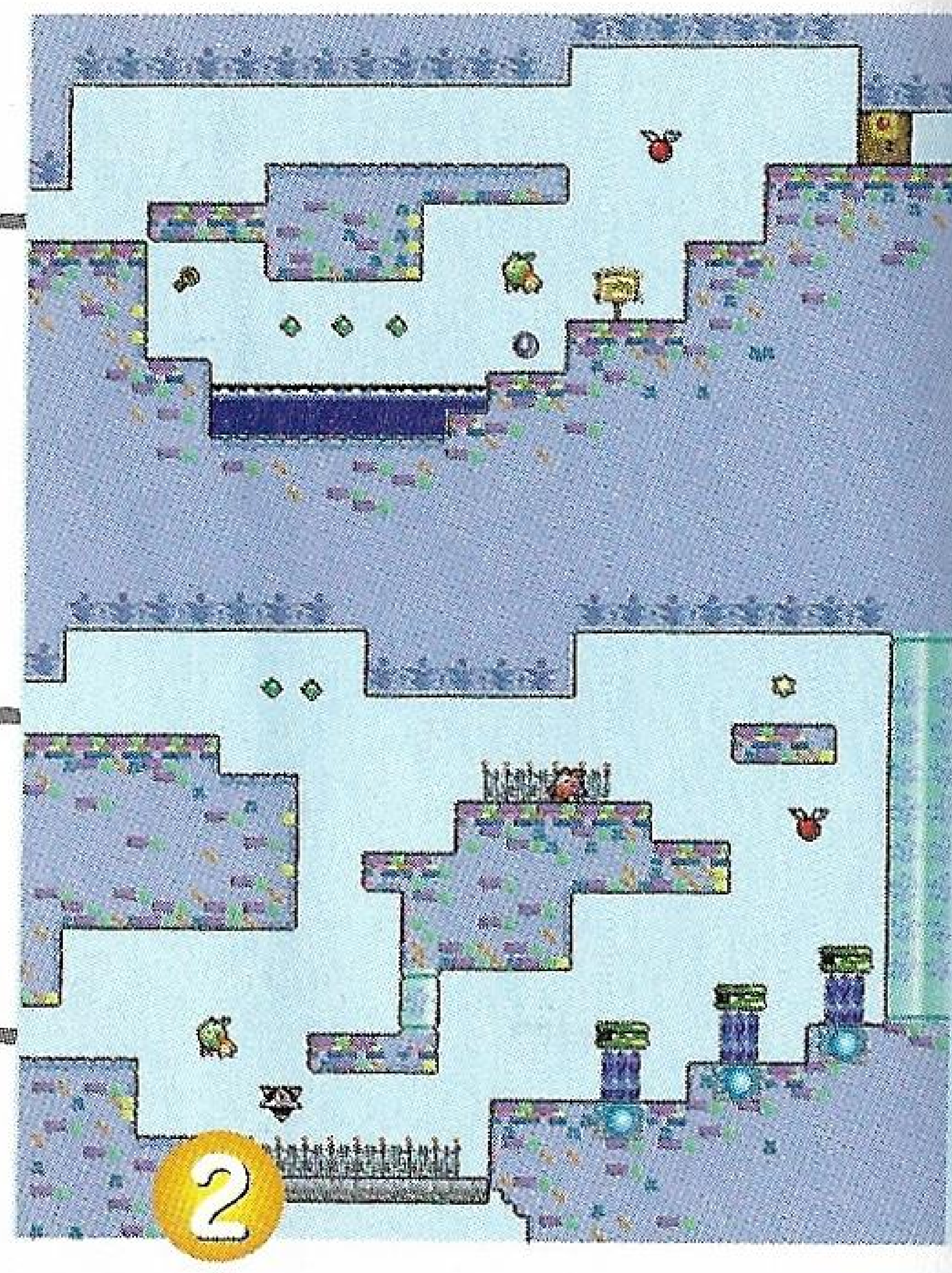
3 ハコを投げる場所がポイント

左奥で2段ジャンプが必要となるので、ササルンのいる足場に登ってから、ハコを投げて左に持っていこう。ここでは、ハコを投げて足場の下を通そうとしないこと。すぐ左側で止まってしまい、右から取ろうとしても、天井に引っかかって持てなくなるからだ。



↑ササルンが右側にいる間に足場に乗り、手早くハコを投げよう。





1 水に落ちるとダメージを受ける

右奥で2段ジャンプをする必要があるので、左からフラムゥを持っていかなければならない。しかし、フラムゥを捕まえると、空中移動が使えなくなってしまう。足場の間にある水に落ちるとダメージを受けるが、慎重にジャンプしながら、右に渡っていこう。

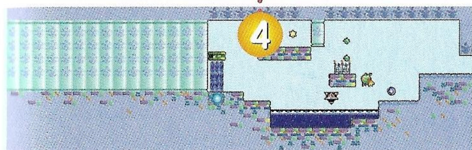


↑夢のかけら（小）を取るために、足場から半歩右に踏み出してジャンプ。

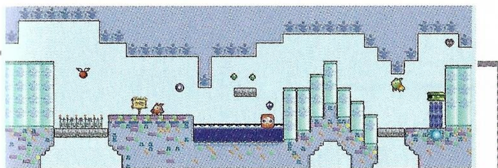
4 水位を下げて床を歩こう

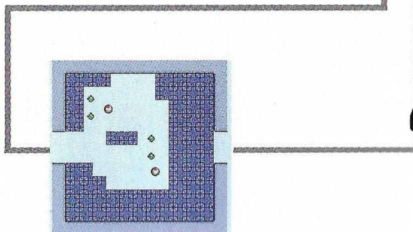
まず、スイッチを入れて水位を下げておく。次に、2段ジャンプで中央の足場の上に乗り、右のフラムゥが復活したら再度捕まえる。フラムゥを壊されないために、ササルンが右に行ったタイミングで下へ降り、2段ジャンプで奥に進んで月のかけらを取ろう。


↑足場に乗ったら、右側のフラムゥが上がってくるところを捕まえよう。











2 捕まえたムゥを壊さないこと

右で2段ジャンプをするために、フラムゥを持っていく。このとき、ササルンがじゃまになるので、フラムゥをつかんだらまず飛び越える。これは、ササルンがクロノアより右側にいる状態だと、せっかく捕まえたフラムゥがササルンに刺さり壊れてしまうからだ。


↑左の足場にササルンが近づくのを待ち、それからジャンプしよう。

VISION 4-2

ビジョン4-2

水位を変えるスイッチを使った仕掛けが特徴であるビジョン。困ったときは、スイッチを切りかえてみよう。

出現アイテム

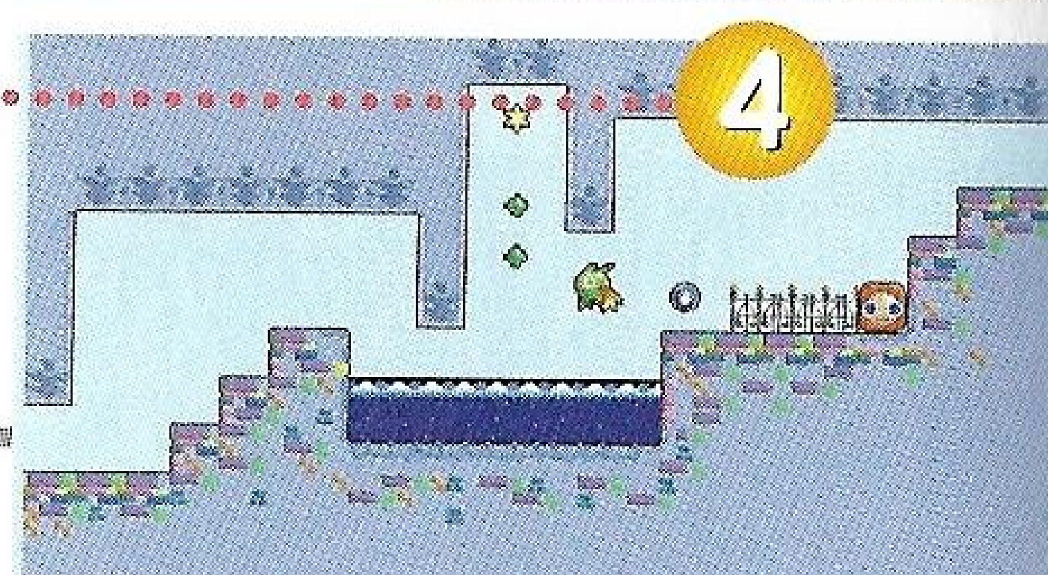


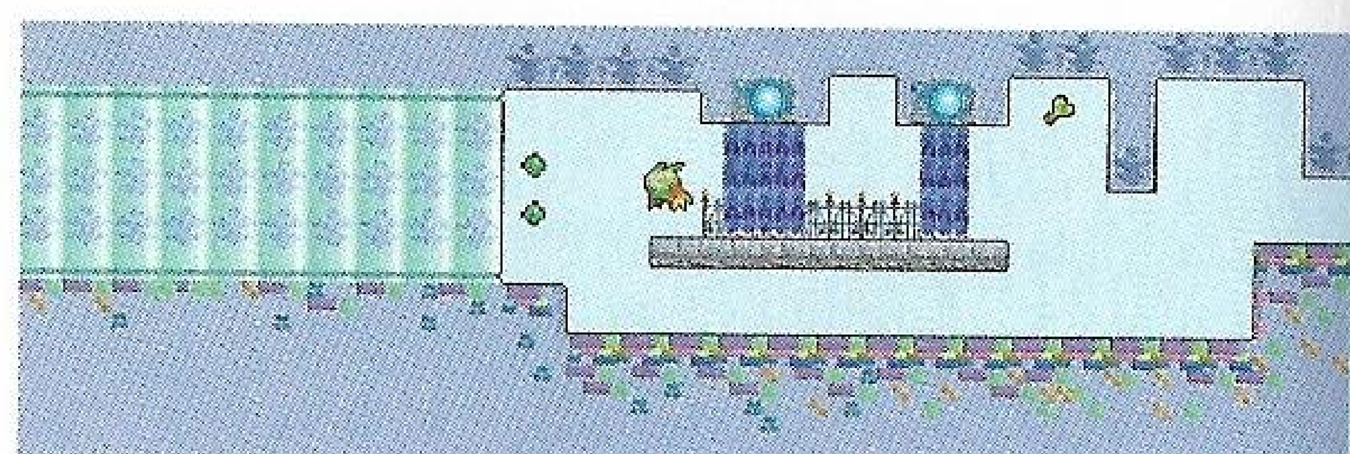
4 フラムゥで水位を変えよう

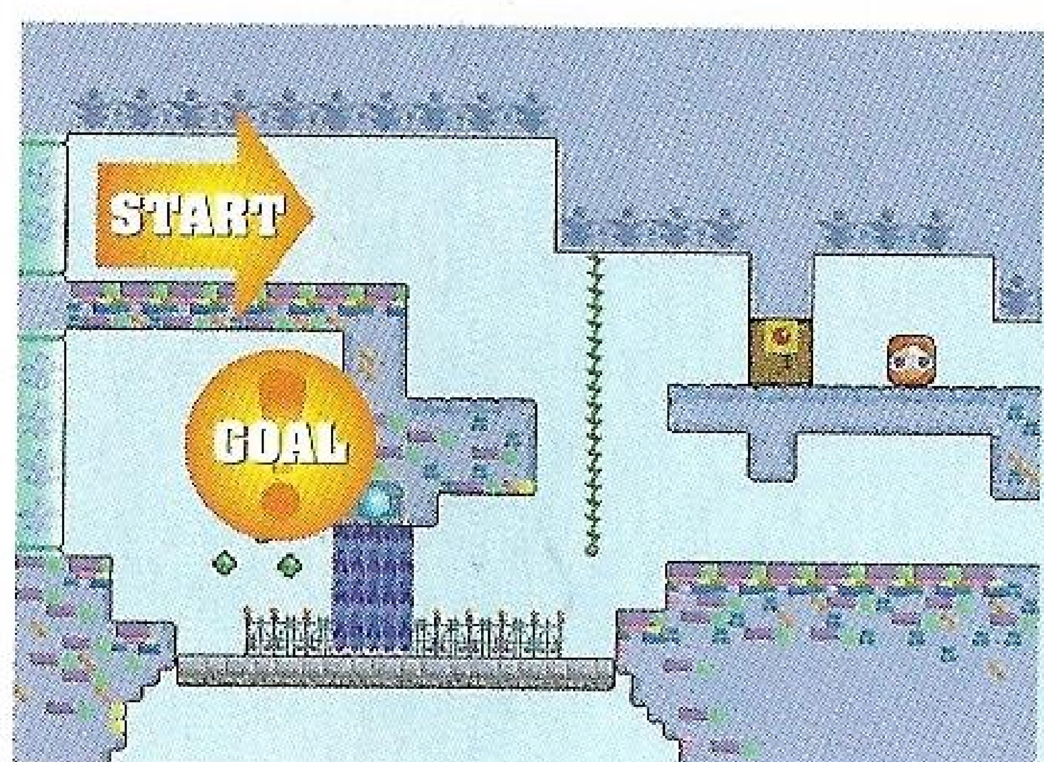
ハコを左側に投げると、スイッチが入って水位が下がり、ハコは壁にぶつかってアイテムの下にセットされる。ハコを水に浮かべるために、フラムゥをスイッチへ投げよう。さらに、フラムゥを捕まえ、ハコの上から2段ジャンプしてアイテムを取ろう。

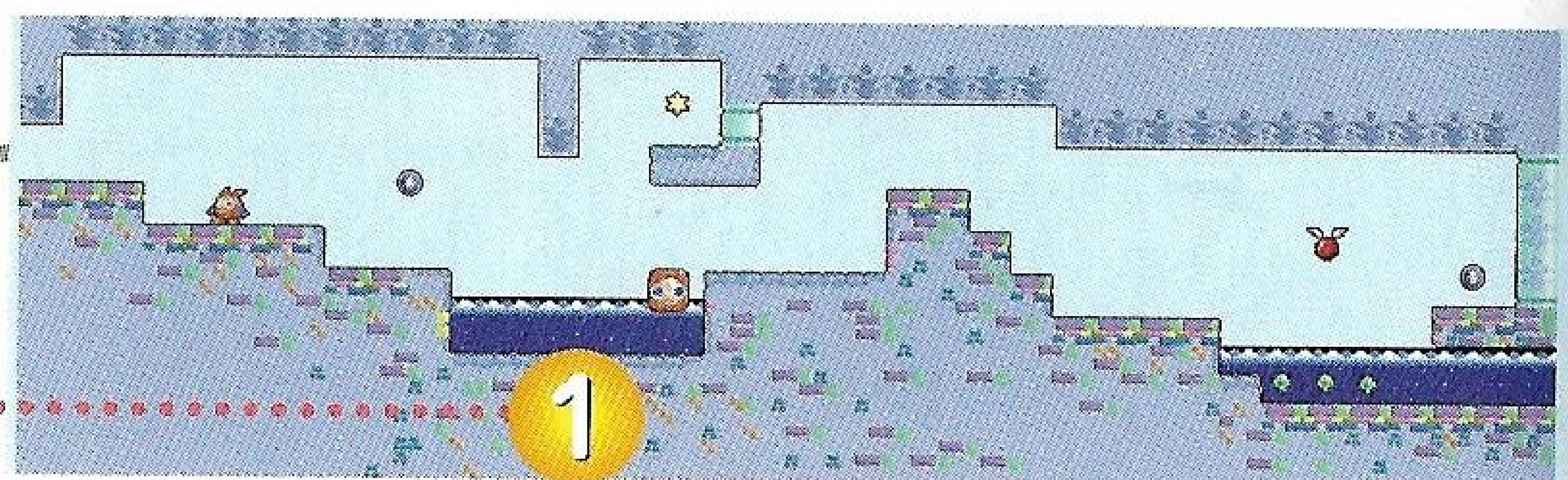


↑アイテムを回収し終わったら、水位を下げるためにフラムゥを投げる。









1 水位をこまめに切りかえよう

まず、スイッチで水位を下げハコを左側に動かす。次に、水位を戻し、ハコの上へムゥを持ってジャンプ。そのハコから2段ジャンプをし、月のかけらを手に入れる。このあと、ムゥを右の足場まで持っていくために、水位を下げてハコを右隅に寄せる必要がある。



↑持っているムゥが天井に引っかかっても乗れるような場所にハコを置こう。

3 上で使ったハコを下でも活用する

まず、ハコを左側に投げて足場の下を通し、据え置きスイッチの上にセットする。シャッターが開いたらフラムゥを捕まえ、2段ジャンプしてカギを回収しよう。このあと、据え置きスイッチの上のハコを左側に投げて下に落とそう。このハコを足場にすれば、カギの扉の上にある通路に乗ることができる。

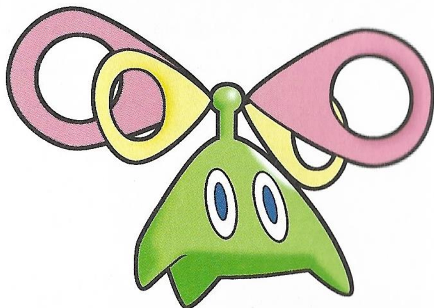


←足場の下を通してハコを左側に。そのあと、2段ジャンプで据え置きスイッチに乗せよう。

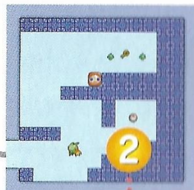


←投げて下に落としたハコを持ち上げて左へ。これを足場にして、上の段に移動しよう。









2 回転で状況を変えよう

この回転部屋にはカギがあり、取るには2段ジャンプが必要だが、上の段にあるハコを取ることができない。そこで、この部屋を回転させよう。回転させていくとハコが動き、1回転させるころには下の段に移動している。このハコを使ってカギを取ろう。



↑ハコの位置が動くので、アイテムを回収できるようになる。

VISION 4-3

ビジョン4-3

矢印パネルが登場する。このパネルの、敵やハコをはね返すという特性を使いこなさないと、クリアは難しい。

出現アイテム

=1個

=1個

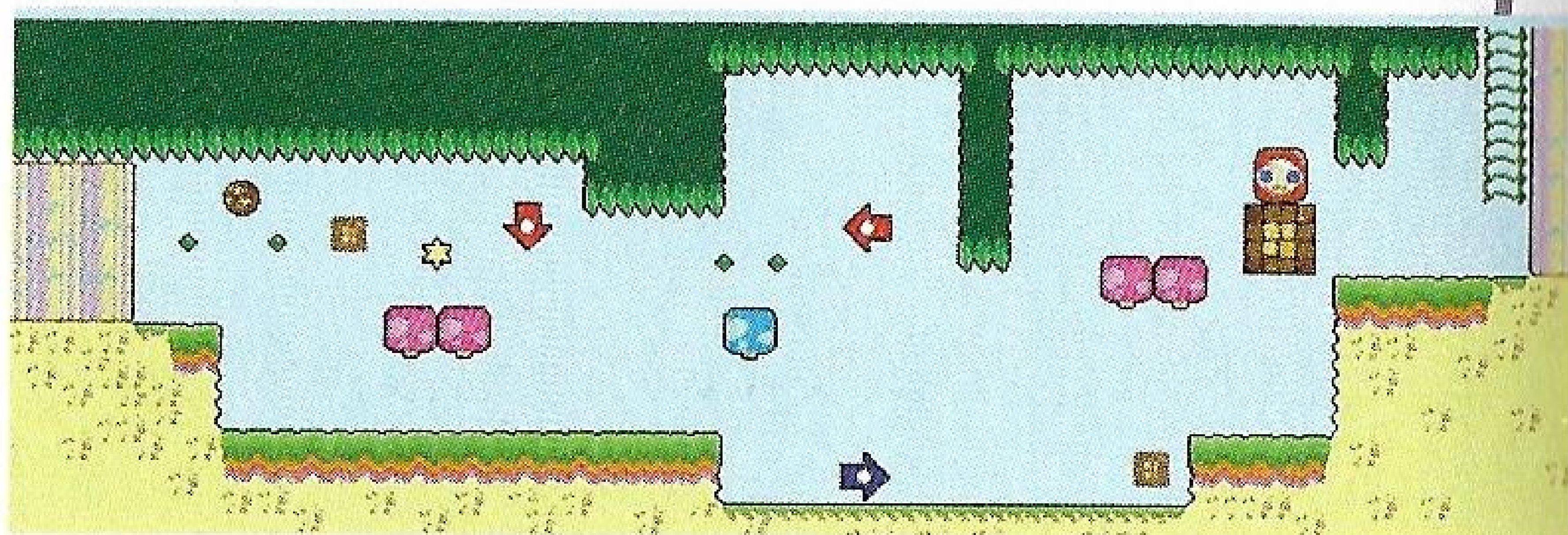
=2個

1 矢印パネルの特性をつかもう

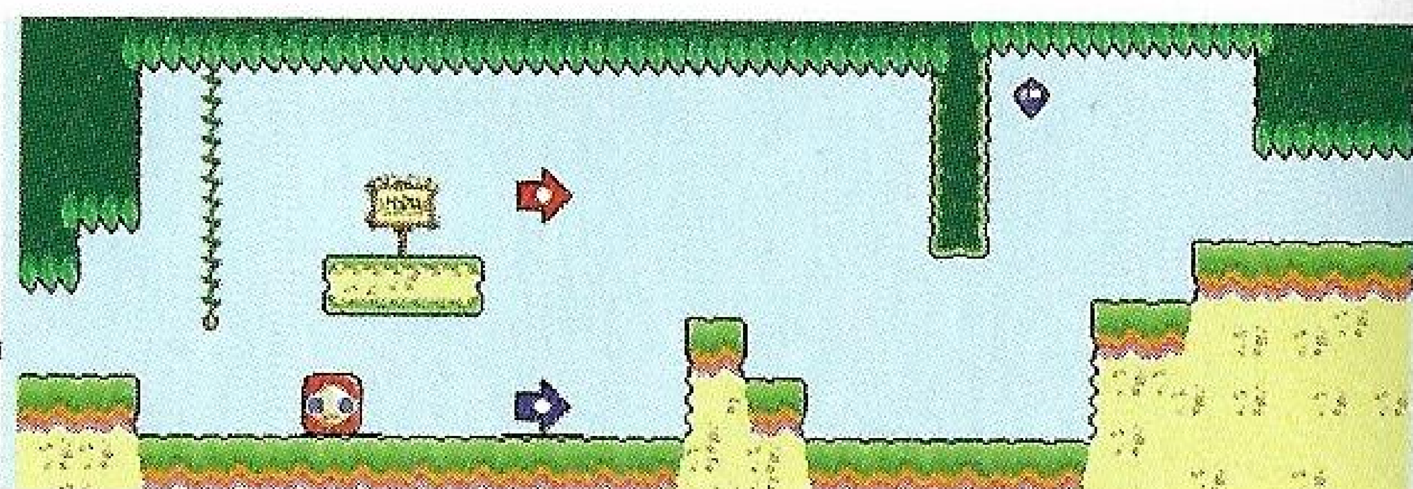
ここは矢印パネルを使わなくても進めるが、青い矢印パネルを上に向け、ハコで2段ジャンプして上に乗り、その動作を確認しておこう。

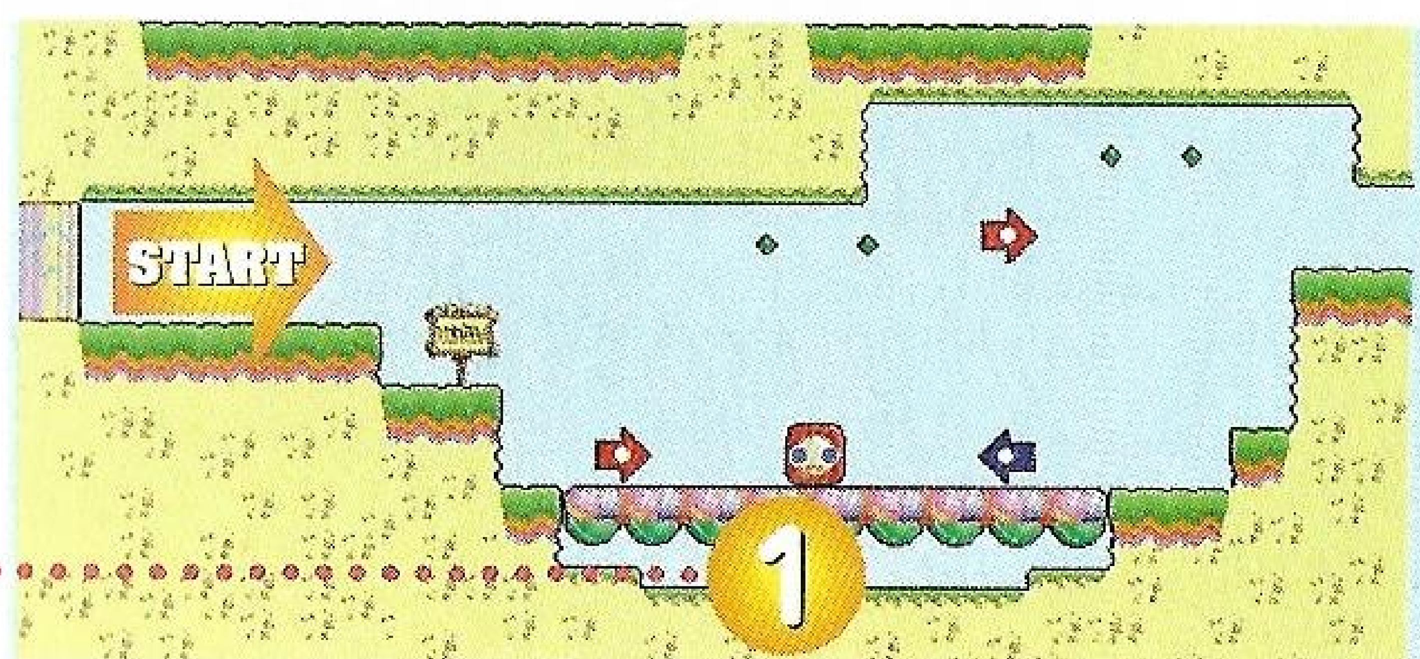


↑2段ジャンプで下に投げたハコが矢印で戻り、クロノアを乗せてくれる。









4 ハコに乗って空中を進もう

月のかけらを取るためには、青い矢印パネルのうち中央下の矢印パネルを上向きに、中央上のパネルを右向きに変える。ハコを持って、中央下の矢印ブロックの上で2段ジャンプしよう。そのハコに乗って右上に進んで足場に乗り、そこからグミを使おう。



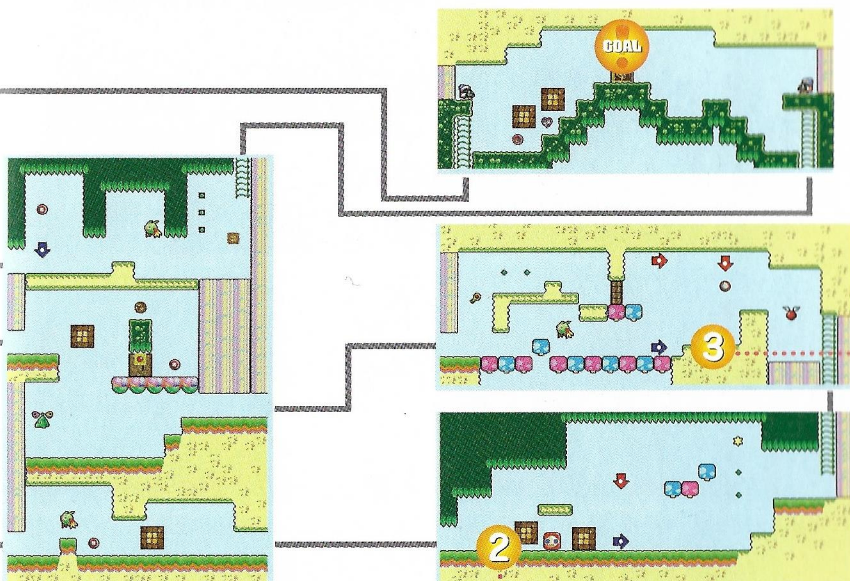
↑中央上の矢印パネルを上向きにした場合は、夢のかけら（大）を取れる。

3 投げた敵をスイッチまで送れ

青い矢印パネルを上方向に向け、フラムゥを捕まえる。その矢印パネルの上で2段ジャンプし、シャッターの前に着地しよう。投げられたフラムゥは矢印に飛ばされて、スイッチをONにする。これでシャッターが開くので、左に進んでアイテムをゲットしよう。



↑はね返った敵は触れると壊れてしまうので、ぶつからないように注意。



2 矢印パネルを使いハコで上へ

ハコが伸縮ブロックにじゃまされて取れない場合、左のフロアに戻り、フラムゥで伸縮スイッチを切ろう。ハコが取れるようになったら、青い矢印パネルをショットして上へ向ける。その矢印パネルの上で2段ジャンプし、はね返ったハコに乗って上へ。ハコから右の足場へ飛び移ったら、アイテムを回収しよう。



←伸縮ブロックの右側に行ってからフラムゥを投げて、伸縮スイッチを切っておこう。



←向かい合った矢印パネルの間をハコが行き来するので、最高点になってから飛び移ろう。

VISION 4-4

ビジョン4-4（アクション面）

2段ジャンプのほか、連続ジャンプまでも要求される。全アイテムを取るには、一度のミスも許されない。

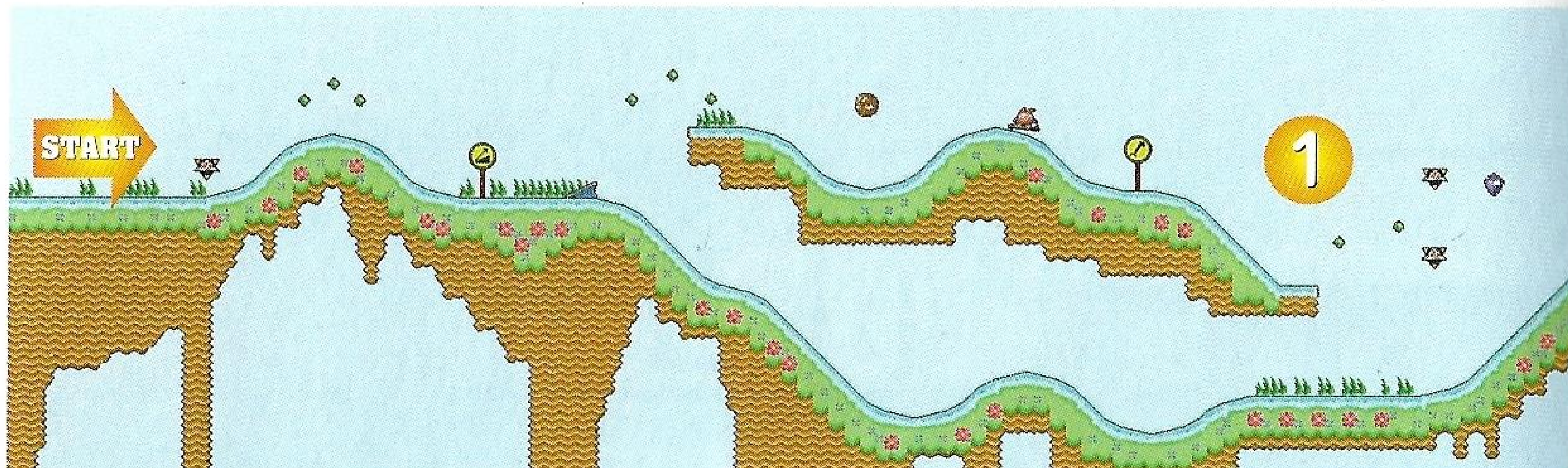
出現アイテム

=0個

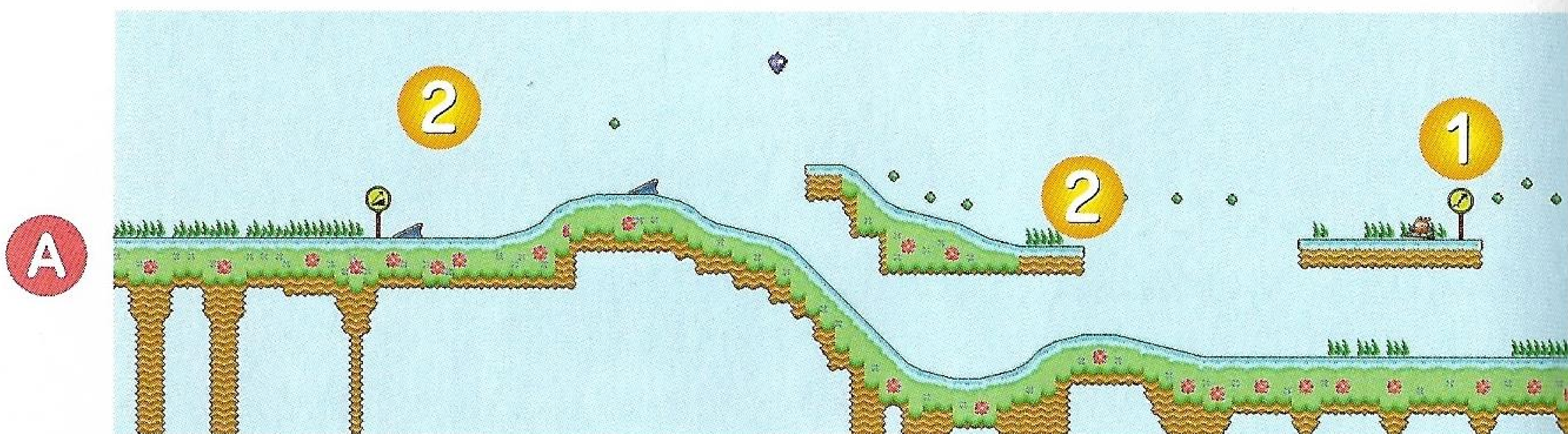
=4個

=3個

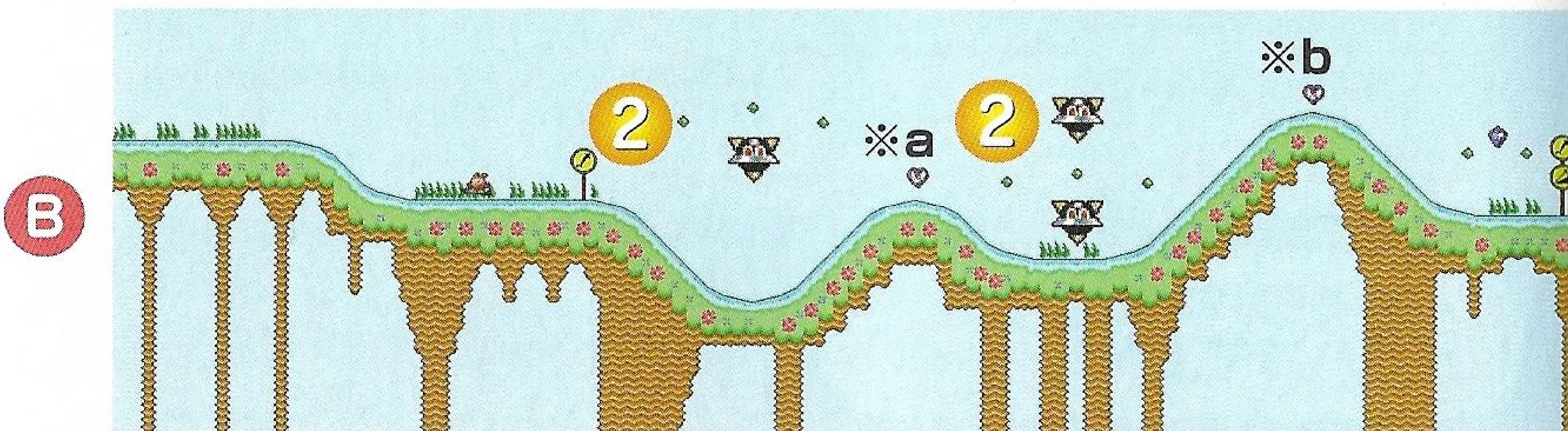
※Aのハートを取り逃すと、aのハートが出現、Bのハートを取り逃すと、bのハートが出現する。



A



B



1 ムゥボーダーズに注意

これまでと違って、2段ジャンプに使うムゥボーダーズが前ぶれなく現れるようになっている。ムゥボーダーズがいつ出現しても困らないように、ショットの準備をしておこう。2段ジャンプのポイントがずれた場合は、空中移動で微調整しよう。

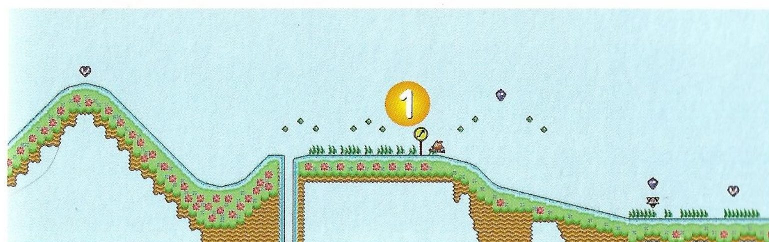


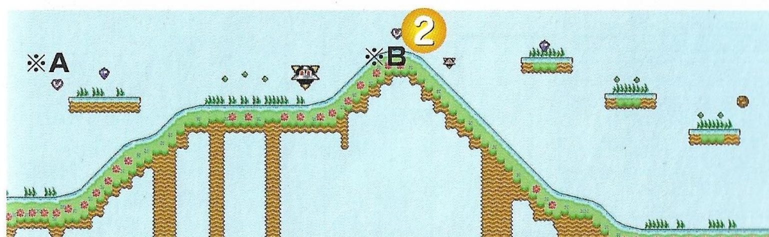
↑ジャンプ台を越えたあとで、2段ジャンプが必要な場所もある。

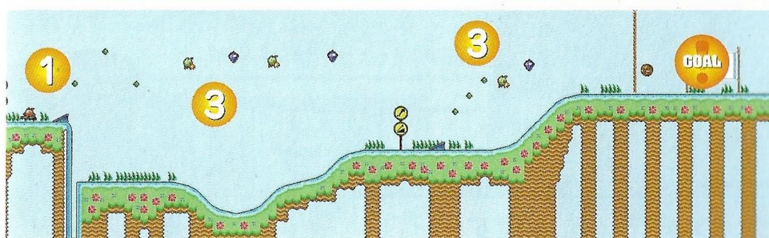
2 空中移動がポイント

通常ジャンプ、2段ジャンプ、ジャンプ台といった、それぞれのアクションのあとで空中移動をしなければならない場面が多い。マップでアイテム配置をよく見て、空中移動しなければいけない場所を割りだし、しっかりと覚えておくとよいだろう。


↑このくらい距離が離れていても、空中移動でアイテムを取れる。







3 高度なテクニックの連続

まず2段ジャンプから空中移動し、フラムゥを捕まえて連続ジャンプ。再び空中移動してフラムゥを捕まえ、さらに連続ジャンプ。着地後にも連続ジャンプが待っているので、気を抜けない。これまでのフロートボード面の中で、もっとも難しいポイントだ。


↑連続ジャンプで高さを合わせ、あとは空中移動でアイテムを取る。

VISION 4-5

ビジョン4-5

仕掛けに、矢印パネルとブッピィが多く使われているのが特徴。矢印パネルの向きが重要なポイントとなる。

出現アイテム

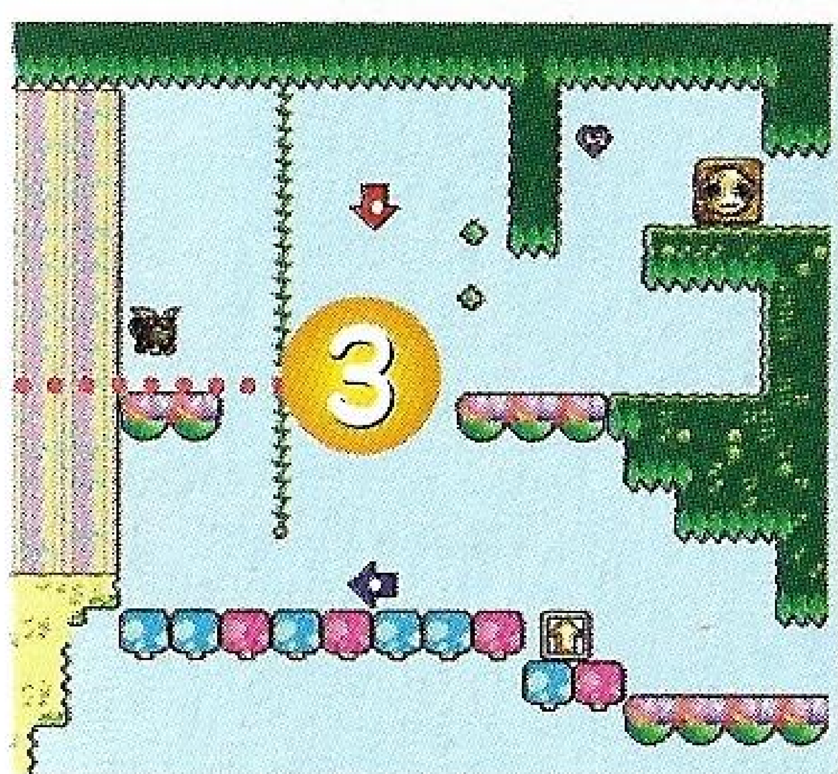


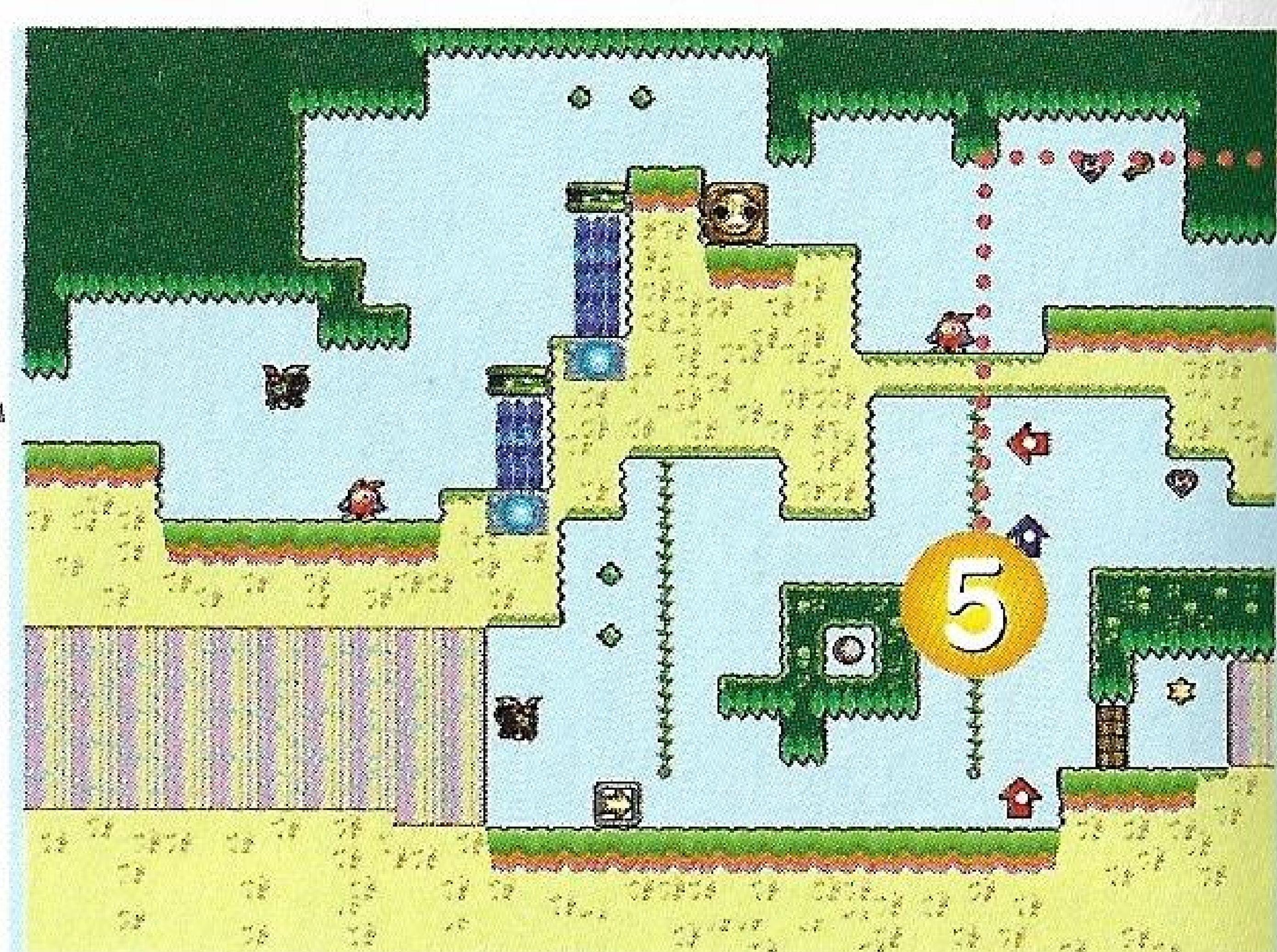
3 爆弾ハコを上へ送って爆破する

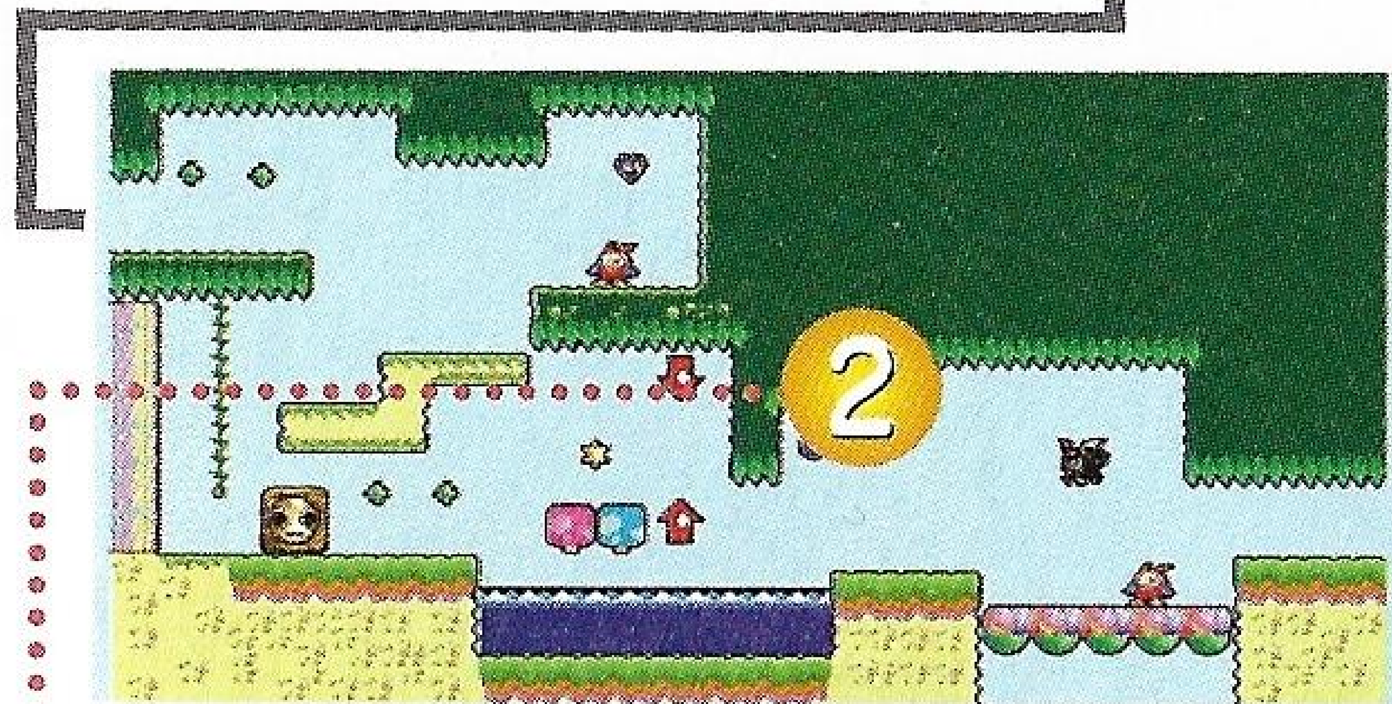
青い矢印パネルを上に向け、爆弾ハコをパネルに投げよう。次に、左の足場にいるブッピィを捕まえ、右の岩の下にセットする。そのあと、パネル間を移動している爆弾ハコを捕まえ、ブッピィに投げて爆破すると、上の岩も同時に壊すことができる。



↑爆弾ハコを上に持っていくために、矢印パネルの間を移動させよう。



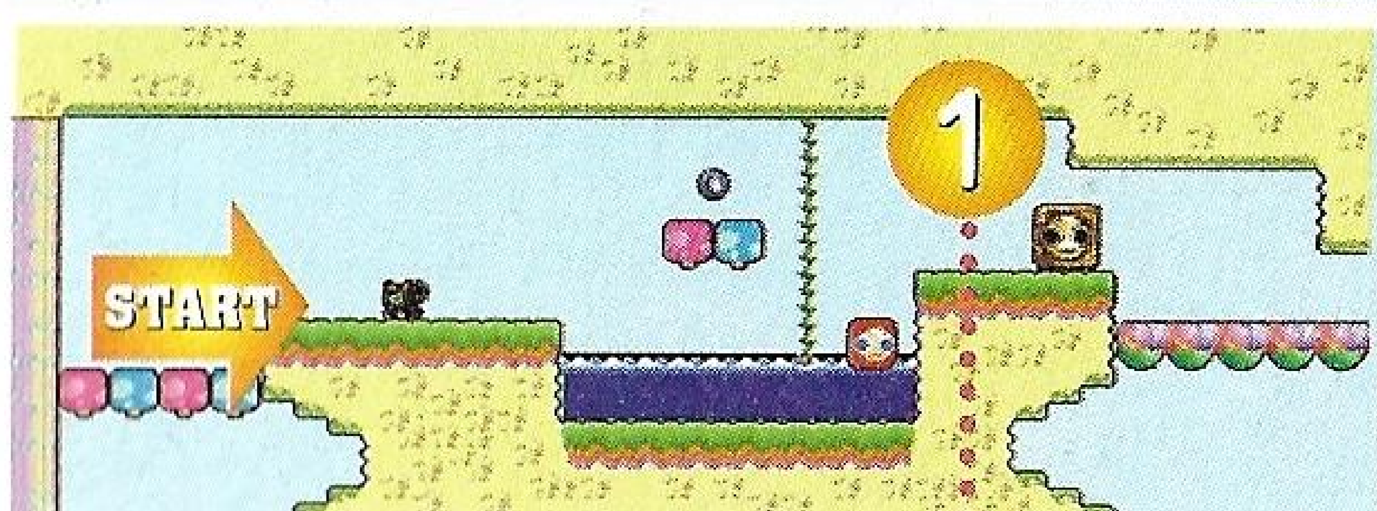


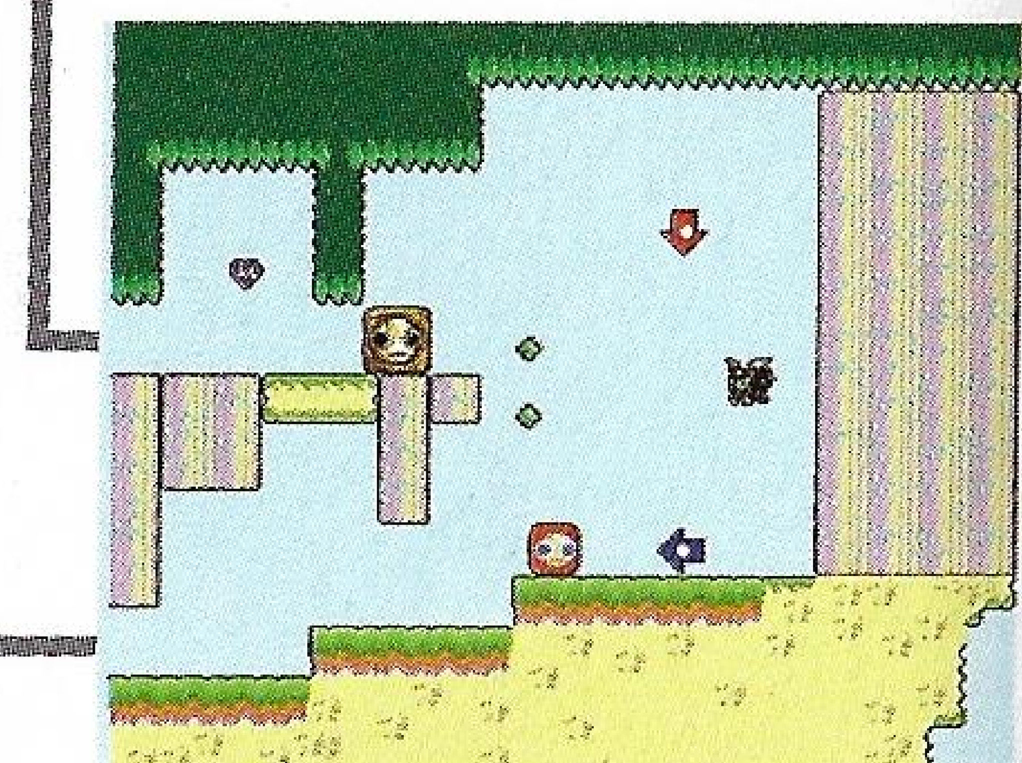




2 水の向こうの岩を壊す

まずは水面を下げ、ブッピィを矢印パネルへ投げる。ムゥで2段ジャンプし、アイテムを取って矢印パネルの左側へ。ブッピィを再度捕まえ、岩へ投げつけよう。





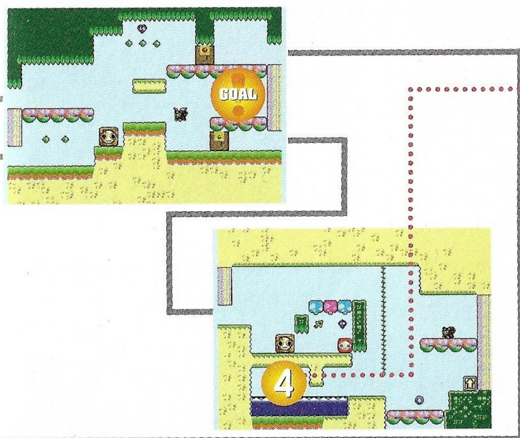
CAPTURE●ビジョン4-5

5 矢印パネルの向きで送り先をかえる

まず、右上の青い矢印パネルを左に向ける。爆弾ハコを右下の赤い矢印パネルに投げ、右下、右上と矢印パネルをたどらせて、スイッチの左横にセット。次に、青い矢印パネルを上向きにし、フラブッピィを右下の矢印へ投げてスイッチの上で捕まえる。爆弾ハコの隣にセットすれば、爆発でスイッチが入る。


←爆弾ハコが飛んでくる高さに合わせてロープに登り、体で止めよう。


←フラブッピィは、天井が低くても風玉で捕まえることができる。





4 爆破準備後に水位を上げよう

岩を爆破するために、まずスイッチで水位を下げる。爆弾ハコの上にブッピィという順番で岩の下に積み上げたら、あとは水位を上げるだけ。


↑この状態にセットすれば岩を爆破できる。中のアイテムを回収しよう。

1 岩を爆破して先へ進むには……

ブッピィを使って2段ジャンプし、スイッチのある足場に乗ろう。スイッチを入れて水面を下げたら、左側に戻ってブッピィを捕まえ、右下のハコの上に置く。再度水面を上げたら、水に浮いたハコに飛び移ってブッピィを持ち、岩の隣にセットして爆破しよう。


↑ハコの上にブッピィを乗せたら、もう一度足場に戻って水面を上げよう。

VISION 4-6

ビジョン4-6（アクション面）

連続ジャンプで上に登ったり、バネやテットンを利用したりするために、上下の空間を使うことになる。

出現アイテム

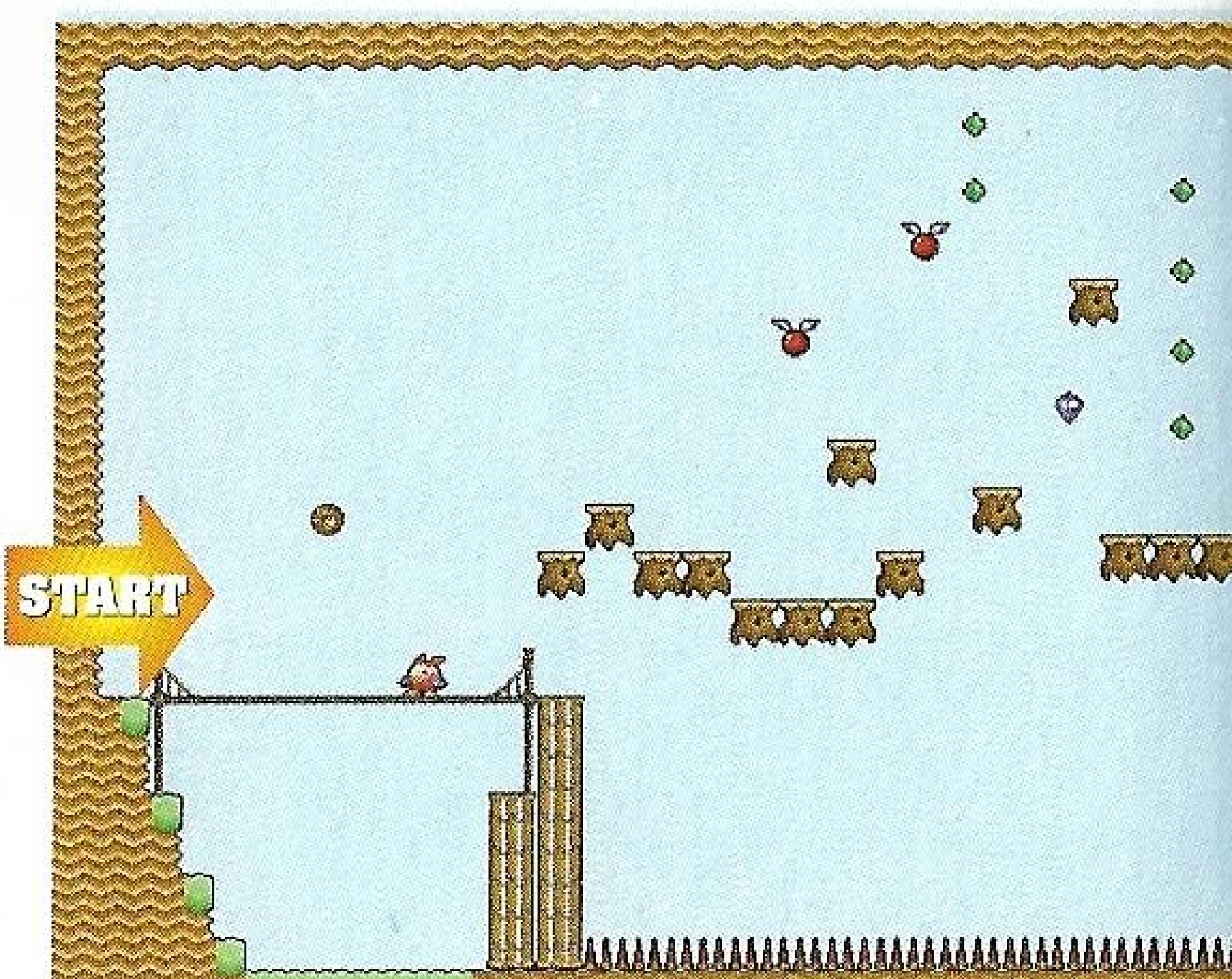
鍵	=0個
ハート	=3個
夢のかけら（大）	=4個

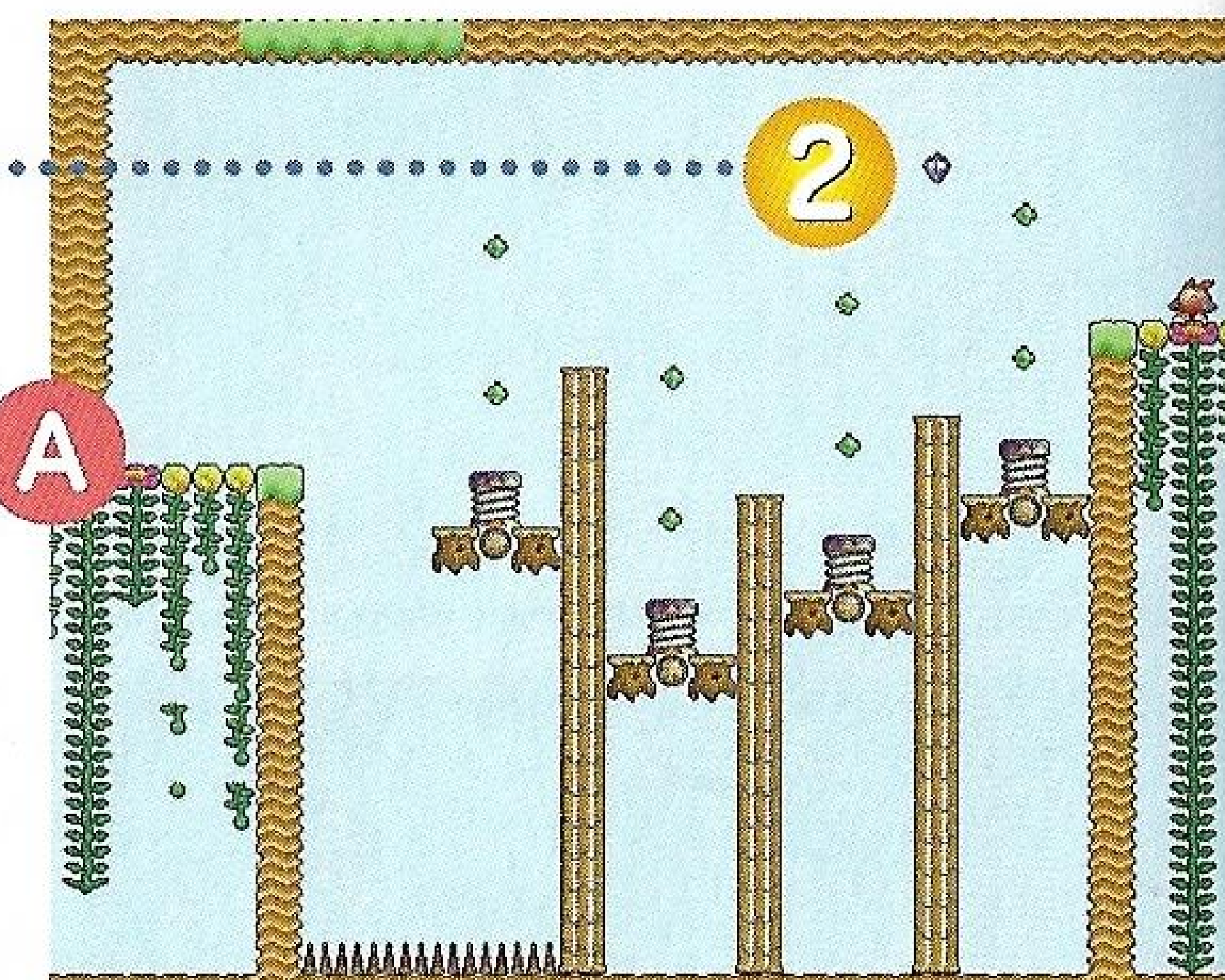
2 バネで届かなければさらにジャンプ！

バネのジャンプだけでは夢のかけら（大）まで届かないので、右の足場にいるムゥを利用する。バネからのジャンプ中にムゥを捕まえ、空中で2段ジャンプしたり、足場から2段ジャンプしたりして取ろう。



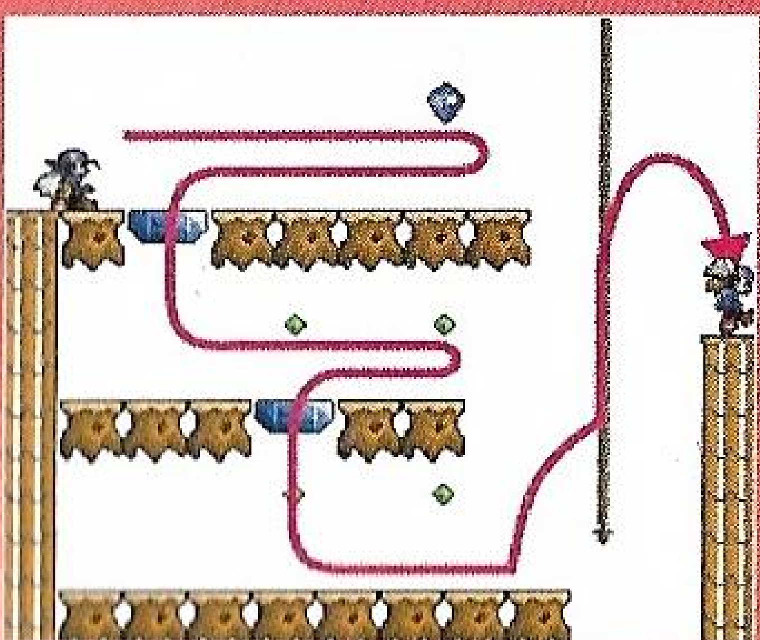
←バネを使ったジャンプに、さらに2段ジャンプ分の高さを加えよう。



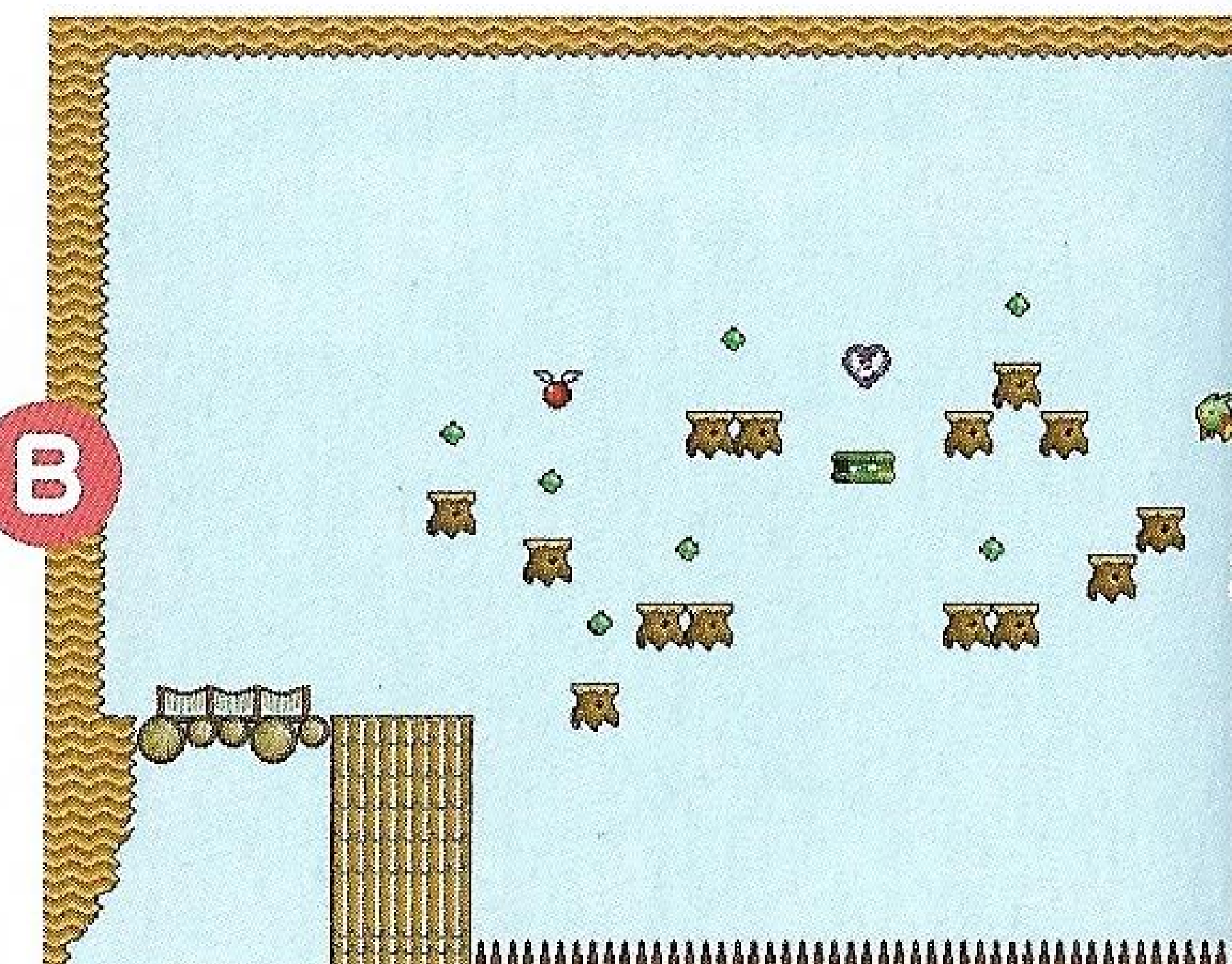


3 ルートを定めてむだなく通りぬけよう

まず、消える床を踏んでから右に行き、夢のかけら（大）を取る。踏んでおいた消える床が消えるので、そこから下へ。次の段も消える床を踏んでからアイテムを取り、その消える床から下へ移動していこう。



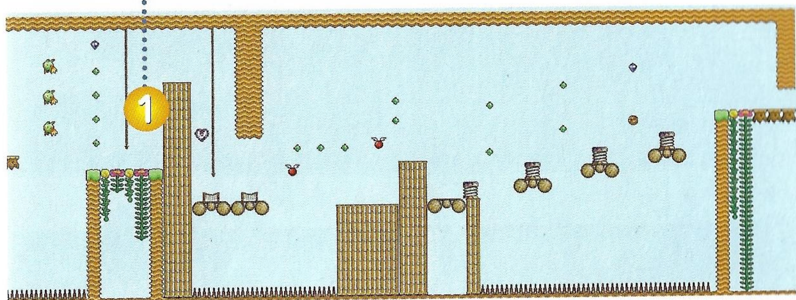
←消える床を踏んでから右に行ってアイテムを回収、消えた床を通って下の段へ行くのが基本。時間をかけると消える床がもとに戻って降りられなくなるので、早めに移動しよう。

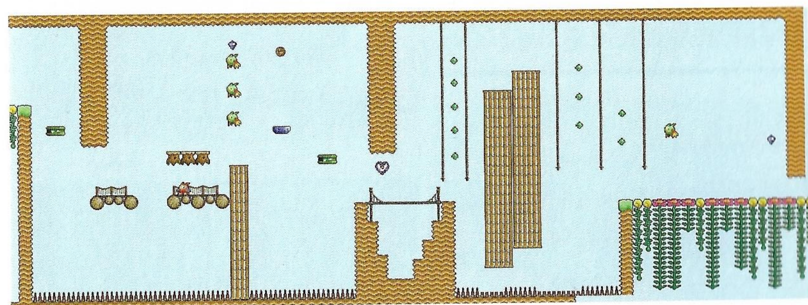


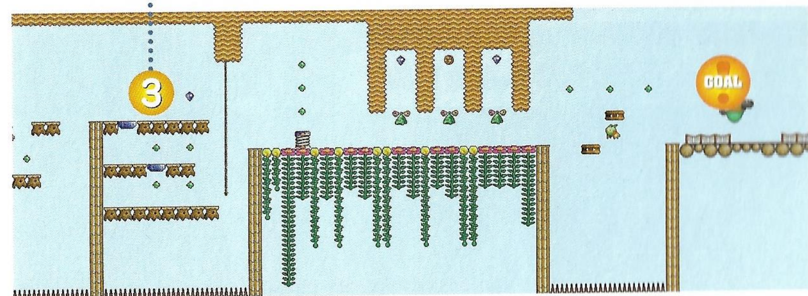
1 フラムゥで連続ジャンプ

縦に並んだフラムゥで下から順に連続ジャンプを使って、いちばん上まで登ろう。タイミングがよくないと、3回では夢のかけら（大）に届かない。タイミングがずれたと思ったら、空中移動しながらフラムゥが復活するのを待ち、再度連続ジャンプをし直そう。


↑少しでも高さを保つため、フラムゥを捕まえたらすぐにジャンプする。







VISION 4-7

ビジョン4-7

このビジョンの特徴は矢印パネル。先に進むには、矢印パネルの特性を十分に活かす必要がある。

出現アイテム

=3個

=2個

=0個

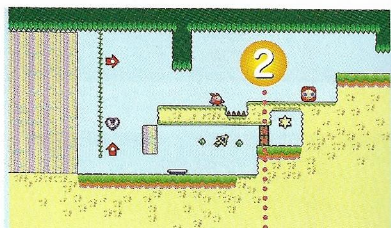
1 矢印パネルでハコを送りこもう

青い矢印パネルを上に向けたら、そこに向かってハコを投げよう。ハコは矢印に飛ばされ、左側の風の上に落ちる。これで風がさえぎられるので、左側に進めるようになる。左の通路に入ったら風をさえぎっているハコを持ち上げ、滝をくぐってアイテムを取ろう。

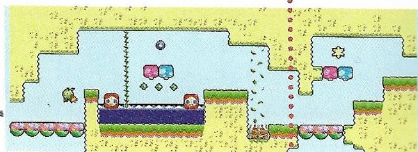


↑この状態でハコを矢印パネルに投げれば、左側の風のところへ飛んでいく。









2 ムゥを下まで誘導しよう

ハコをトゲのところに置くと、ムゥがハコに当たって左へ歩きだす。ムゥが下まで歩いていったら、ハコを持って下に降りる。据え置きスイッチの上にハコを置いてシャッターを開き、下を歩かせているムゥを捕まえ、2段ジャンプをしてアイテムを取ろう。



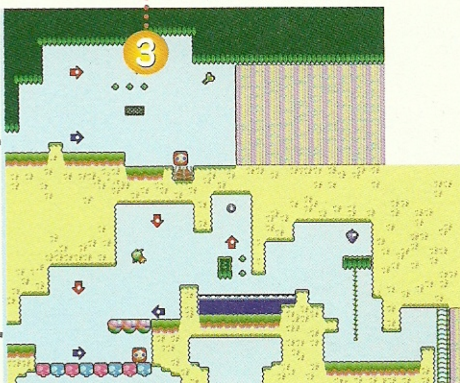
↑こうしてハコでふさいでおかないと、ムゥがトゲで壊れてしまう。

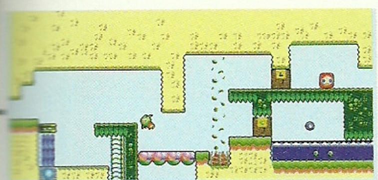
3 風抜け床にハコを乗せる

まず、青い矢印パネルを上に向けておく。その矢印パネルの上で2段ジャンプしてハコで上に登るときは、このハコが風抜け床の上に落ちるようにしよう。そうすれば、ハコが風をさえぎってくれるので、風抜け床に乗って、カギを取ることができる。


↑ハコに乗って上へ。ハコだけ投げて、クロノアは風で上へ行く方法もある。











4 ムゥをスイッチまで飛ばすには

まず、下の青い矢印パネルを上向きに、左上の青い矢印パネルは左向きに変える。ハコを左に寄せて足場にし、ムゥを持ったまま据え置きスイッチの上へ乗り、シャッターを開ける。右の矢印パネルにムゥを投げ、スイッチを入れて水面を下ればアイテムを回収できる。


↑投げたムゥがスイッチに飛んでいくように、矢印パネルをセットしよう。

BOSS World 4
メディム

揺れる足場に気をつけて 矢印パネルで弱点攻撃

メディムの弱点は頭なので、ムゥをぶつけるには矢印パネルを利用しなければならない。一度ダメージを与えたあとは矢印パネルが動き始めるので、ムゥを投げるタイミングが重要になる。水に落ちてしまうとライフが0になるので、揺れる足場にも注意しよう。



←攻撃に必要なムゥは、メディムが吹き出す泡から取りだす。クロノアにぶつかる前に、捕まえよう。



←矢印パネルの動きは一定なので、ムゥを投げるタイミングをつかむのは、それほど難しくないはずだ。

攻撃パターン 1



口から、泡に入ったムゥを吹き出してくる。クロノアにぶつかるか捕まえられないかぎり、画面上を動き回る。いつまでもつかまないでいると、メディムが直接つかんで、クロノアに投げつけてくるので注意しよう。

攻撃パターン 2



メディムの下にいると、踏みつけ攻撃をしてくる。その直前にメディムの体がふくらむので、踏みつけにくるタイミングはわかるはずだ。この攻撃のあとは足場の揺れが激しくなるので、水に落ちないように気をつけよう。

攻撃パターン 3



画面の奥から体当たり攻撃をしてくる。右上からメディムが出てきたら、右移動して逃げよう。同じように、左上からなら左に、中央の上からなら左右どちらかに移動して逃げればよいので、出現する位置に気を配りたい。

World 5
ル・エルジンバ
～機械仕掛けの街～



犯人をつきとめようと城へ戻ってきたクロノアとヒューポー。
城への抜け道を通って皇帝を倒し、みんなの夢を取り戻そう！

VISION 5-1

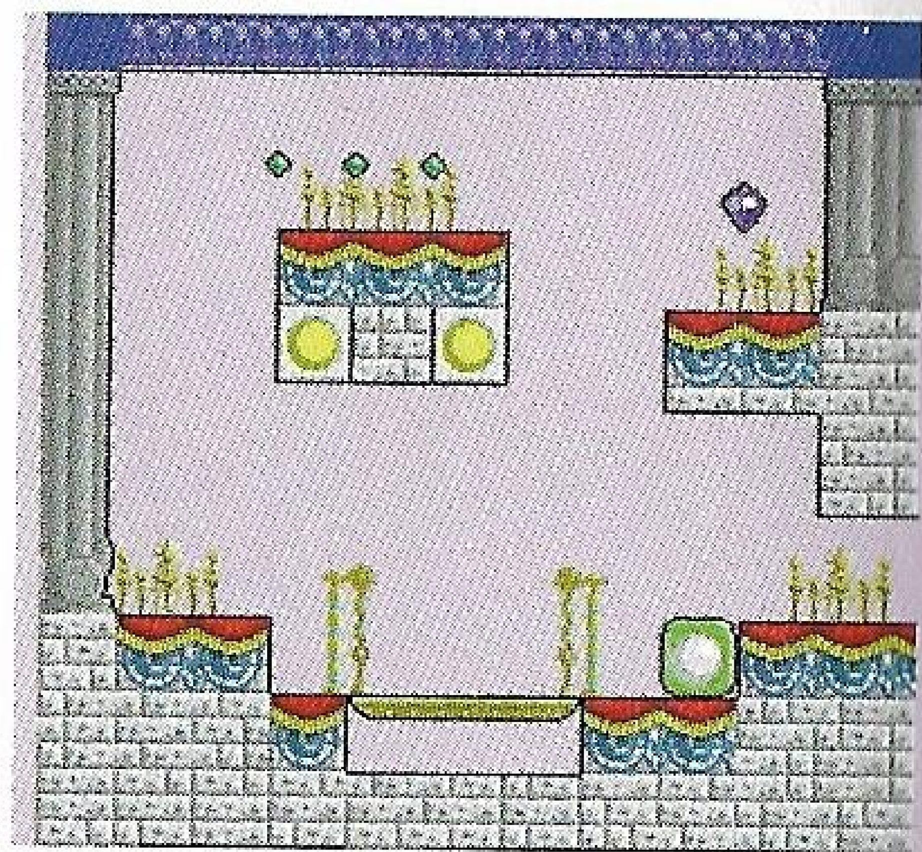
ビジョン5-1

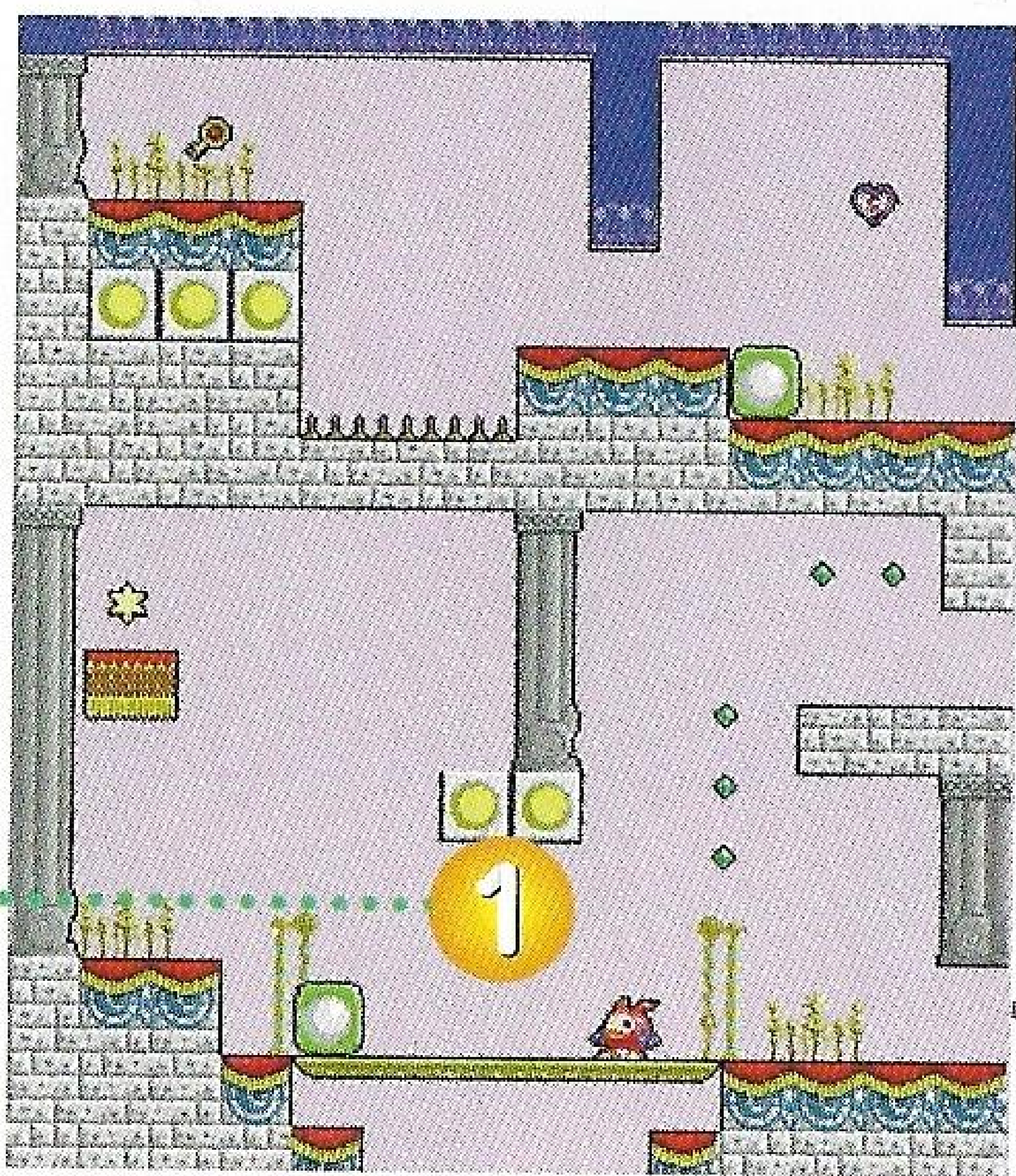
磁石ブロックと磁石壁が初登場。お互いにくっつくという特性を、ここで使いこなせるようになろう。

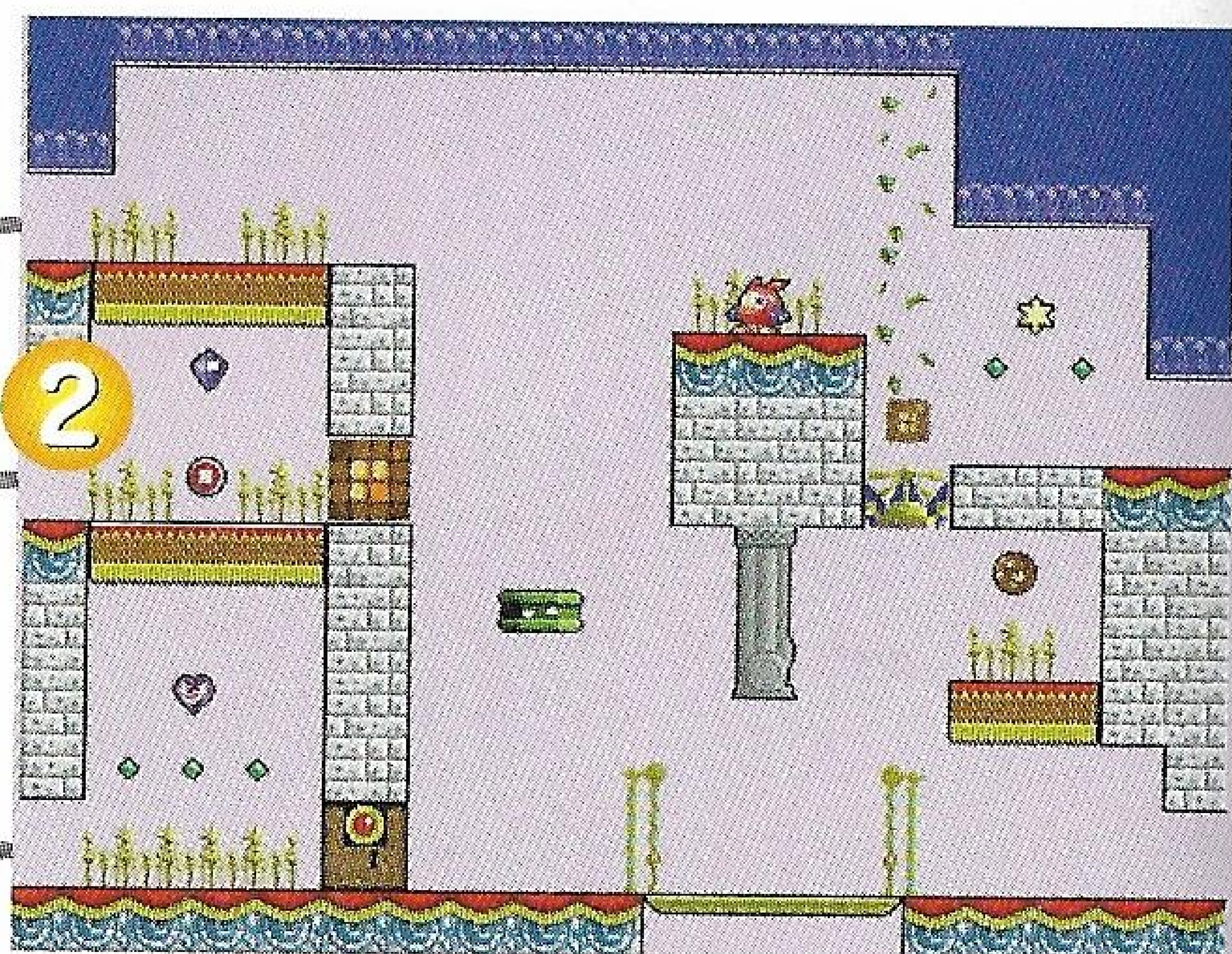
出現アイテム











1 磁石ブロックからジャンプする

月のかけらを取るために、磁石ブロックを左の磁石壁にくっつける。このとき、誤って磁石壁の下にくっつけてしまったら、ショットして磁石ブロックをはがそう。月のかけらを取ったあとは、右の磁石壁に磁石ブロックをくっつけて、上の出入口から出よう。



↑ジャンプしたあとに空中移動すれば、月のかけらまで届くはずだ。

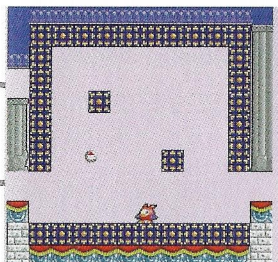
3 磁石ブロックで足場を作ろう

月の扉まで行く足場を作ろう。そのために、まず左上の磁石ブロックを右に投げ、中央の足場に落とす。中央の足場から右の足場までは2段ジャンプしても届かないので、右にある磁石壁を利用しなければならない。磁石ブロックを投げると磁石壁とくっつき、通常のジャンプでも届く足場が完成する。



←磁石ブロックを投げたあと、中央の足場に乗る前にアイテムを回収しよう。

←磁石ブロックと磁石壁をくっつけて、ジャンプと空中移動で飛び移ろう。







2 スイッチを切りかえよう

左中段の伸縮スイッチを風玉でショットすれば、目の前の伸縮ブロックが小さくなり、中央に進めるようになる。この伸縮スイッチを入れたことにより、大きくなった伸縮ブロックが右側の風をさえぎるので、風の右側にある月のかけらを手に入れられる。



↑伸縮ブロックが風をさえぎるので、右側へ行けるようになる。

VISION 5-2

ビジョン5-2

ワープ扉が出現。自分がどこにいるか把握しにくいので、扉の番号を確認しながら、ひとつひとつ進んでいこう。

出現アイテム

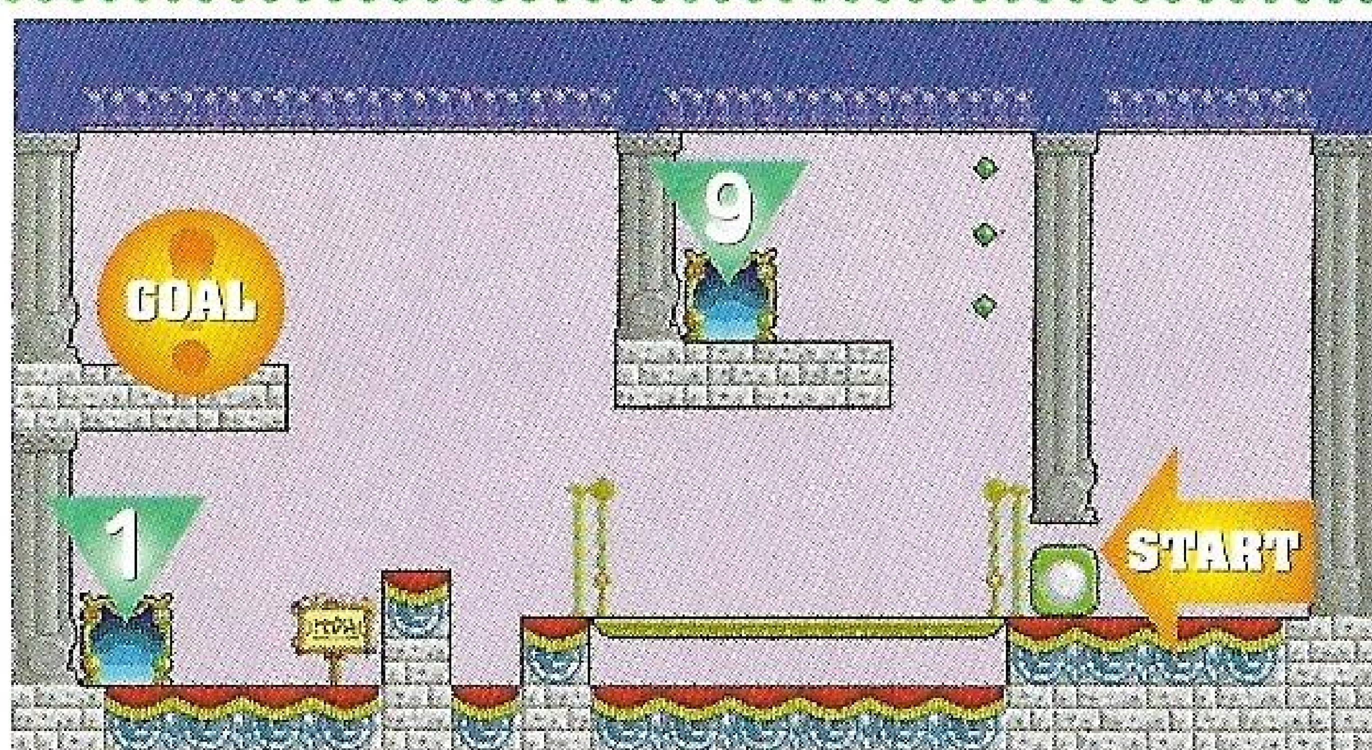


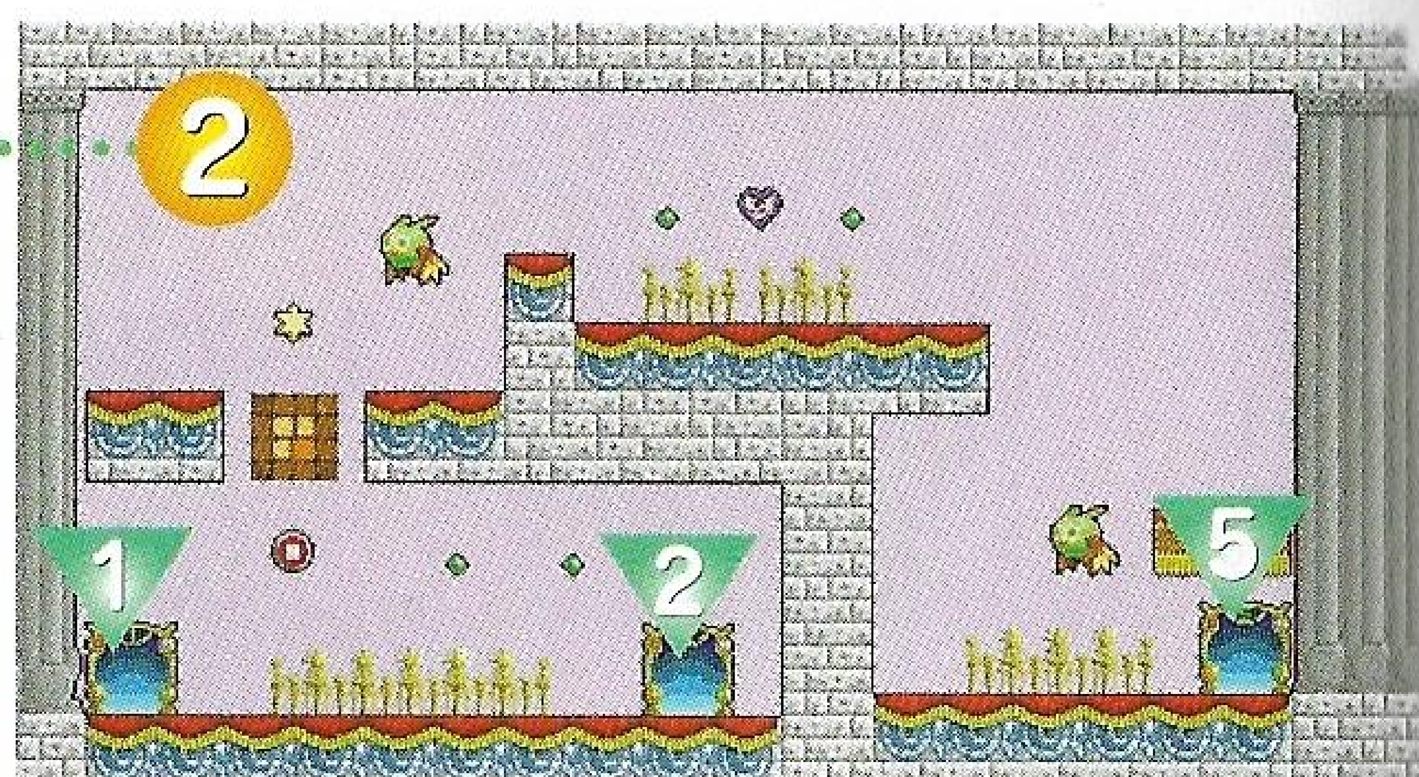
② 忘れずにスイッチを入れよう

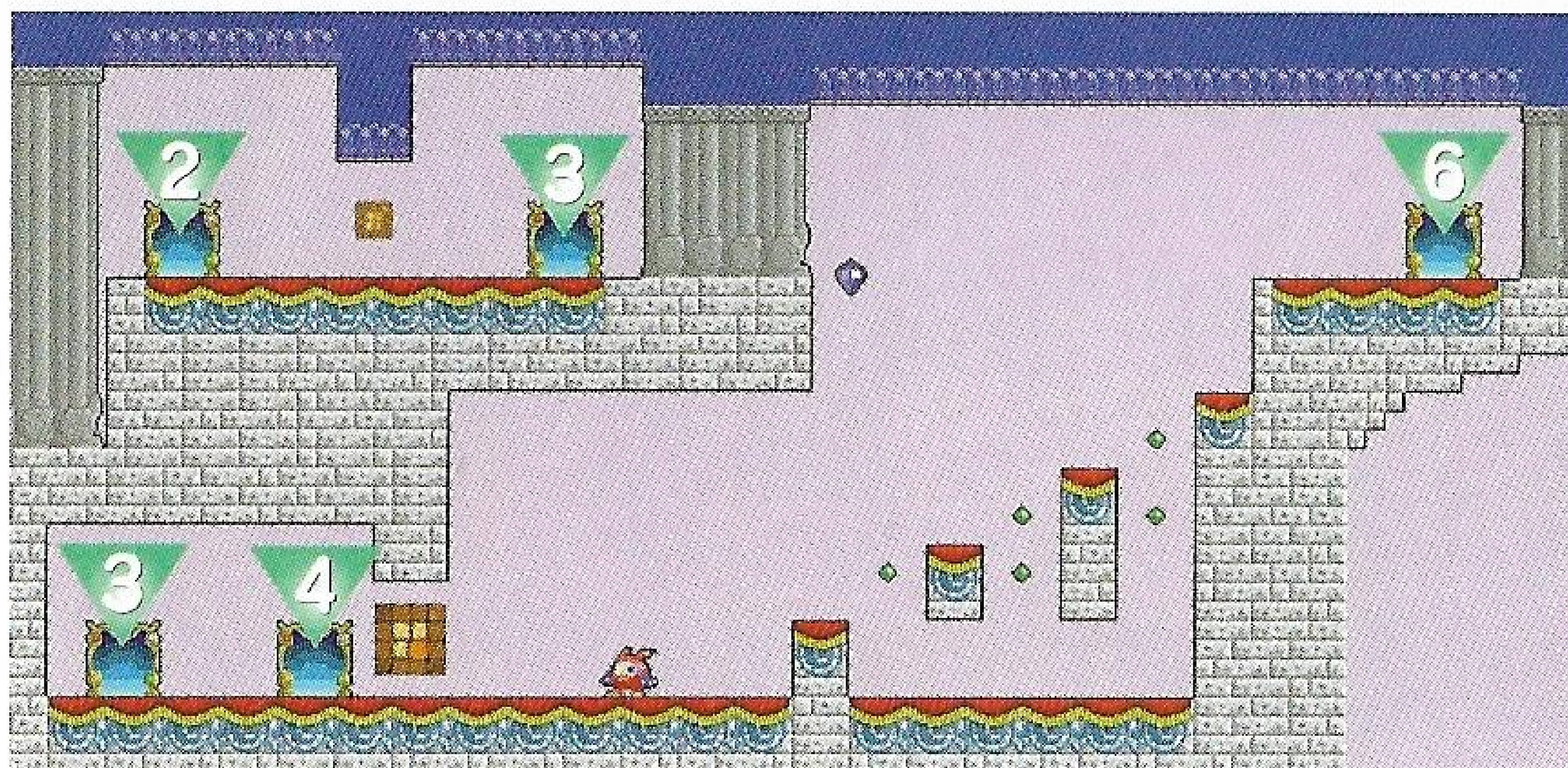
月のかけらを回収することも必要だが、先に進むために、必ず下のスイッチを入れておくこと。2段ジャンプしながら、フラムゥを下のスイッチに投げよう。誤って下に降りてしまった場合には、再度これまでの順路を通り直すことになってしまう。

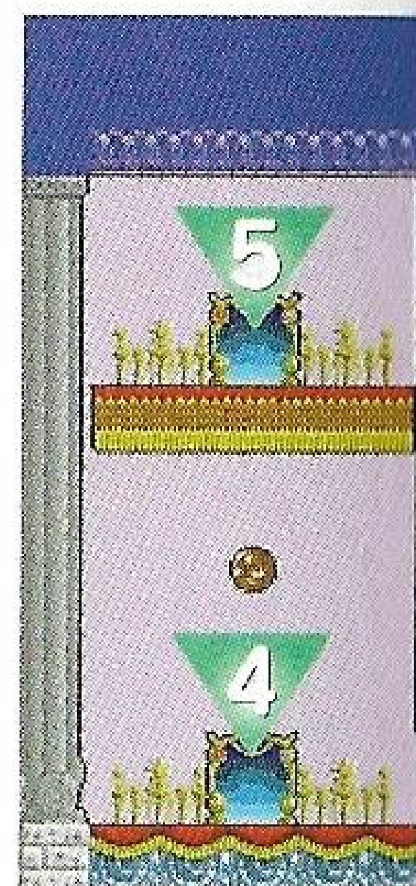


↑月のかけらを取りつつ、下に落ちないように2段ジャンプしよう。









① 磁石ブロックを活用しよう

このエリアで重要なアイテムは、月のかけらとカギ。両方とも、磁石ブロックで回収しよう。月のかけらを取るには、バネでジャンプして磁石ブロックを磁石壁にくっつけて足場をつくる。カギを取るときは、磁石ブロックで風を防ぎつつ、右の磁石壁にくっつけよう。



↑磁石ブロックを持ったまま、バネを使ったハイジャンプで左へ。



3 じゃまな岩を左側から爆破する

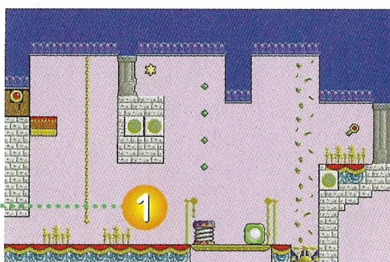
最初に、磁石ブロックを左側の磁石壁にくっつけて足場をつくる。この足場にブッピィや爆弾ハコを乗せ、岩を左側から爆破しよう。投げやすいように、爆弾ハコを近くに持っていっておくのがおすすめ。

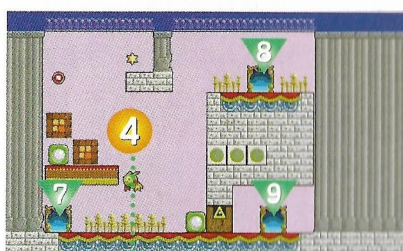


←ブッピィを投げたあと、爆弾ハコをブッピィにぶつけるように投げよう。









4 磁石ブロック連結足場を作る

月のかけらを2段ジャンプで手に入れたあと、先に進むために伸縮スイッチを入れて、伸縮ブロックに囲まれた磁石ブロックを取りだし、右にある磁石壁へ。下にある磁石ブロックもくっつけ、2つ連結した足場を作ろう。この足場から、フラムゥで2段ジャンプ。



↑フラムゥを持ったままジャンプして、磁石ブロックの足場に乗ろう。

VISION 5-3

ビジョン5-3

ゲーム終盤ということもあり、仕掛けも難しくなっている。ワープ扉もあり、ビジョンの構成自体が複雑だ。

出現アイテム

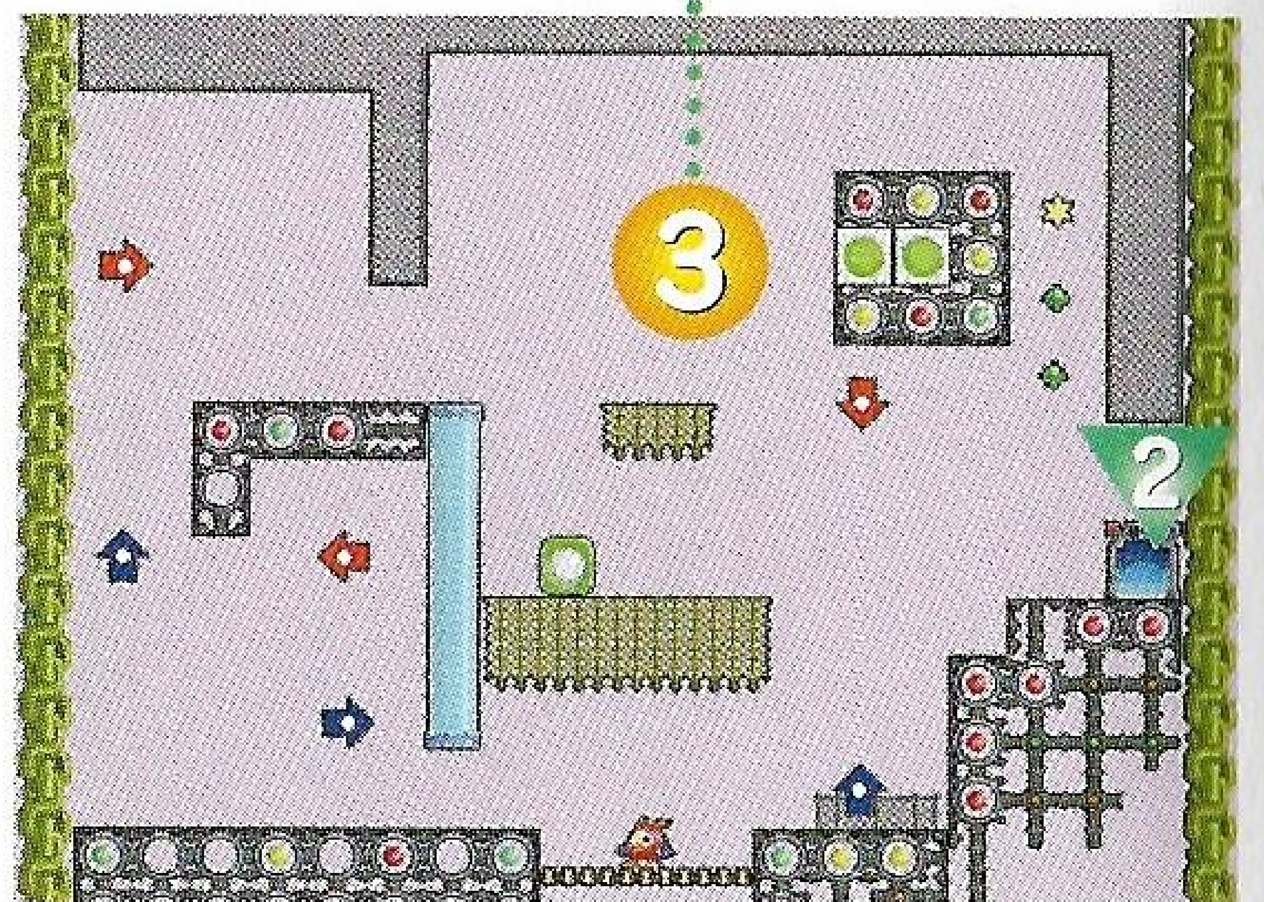
カギ	=0個
ハート	=1個
月のかけら	=1個

3 2段ジャンプのあと飛ばしたムゥを再利用

月のかけらを取るために、まず磁石ブロックを下に持っていき、矢印パネルに投げて上の足場に送る。次に、上下に向き合った矢印パネルの間で2段ジャンプ、そこを行き来するムゥを捕まえて登ろう。



←磁石ブロックを投げるときは、青い矢印パネルを上向きに変えておくこと。

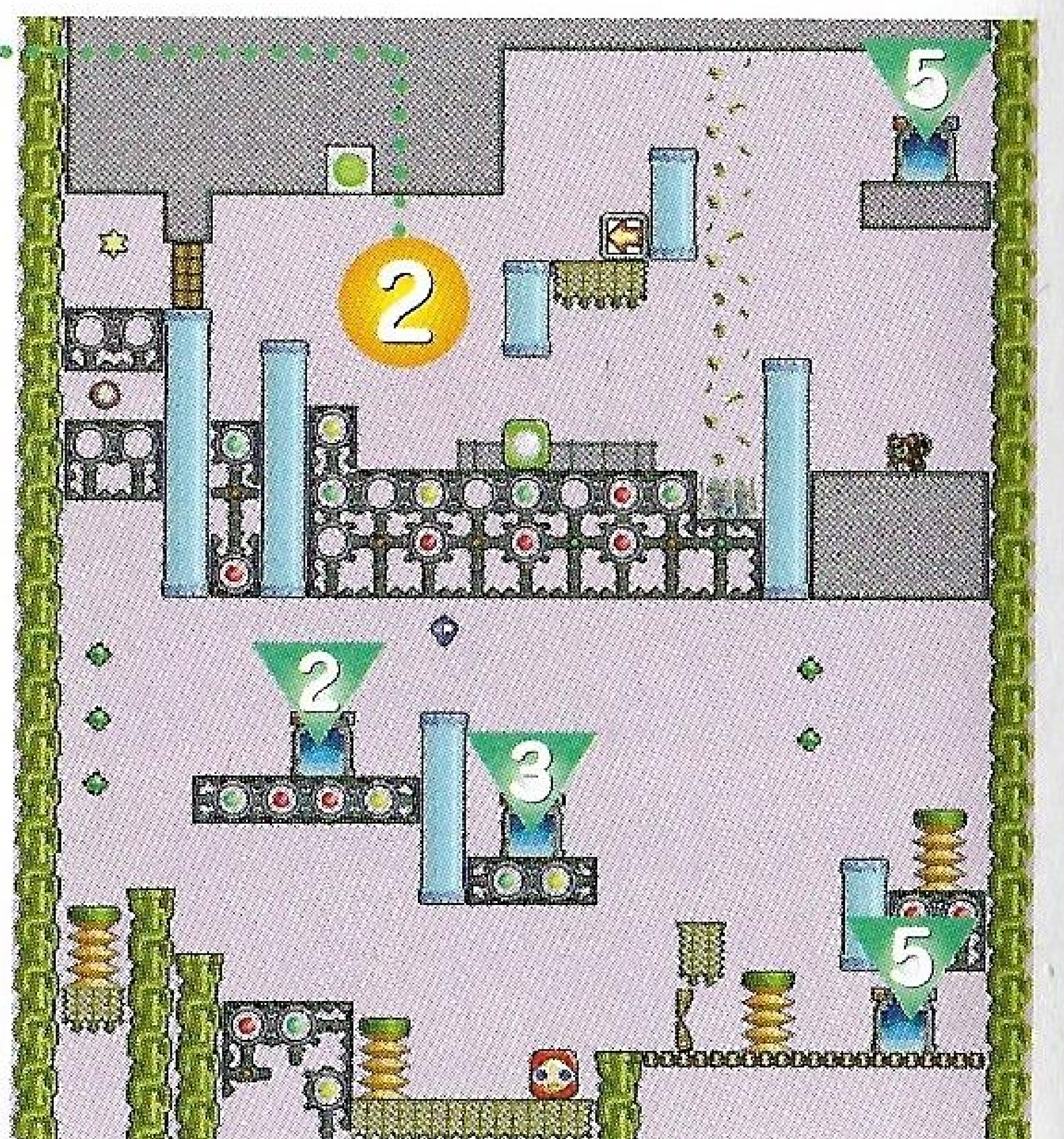


2 ブロックとハコを交互に使っていこう

目的は月のかけら。はじめに爆弾ハコを落とし、その爆弾ハコを足場にして、今度は磁石ブロックをブッピィのいるところの足場にする。あとは、爆弾ハコをスイッチの隣に置いて、ブッピィで爆破すればよい。



←爆弾ハコを下に落とすには、磁石ブロックを磁石壁にくっつけて、そこにぶつけよう。



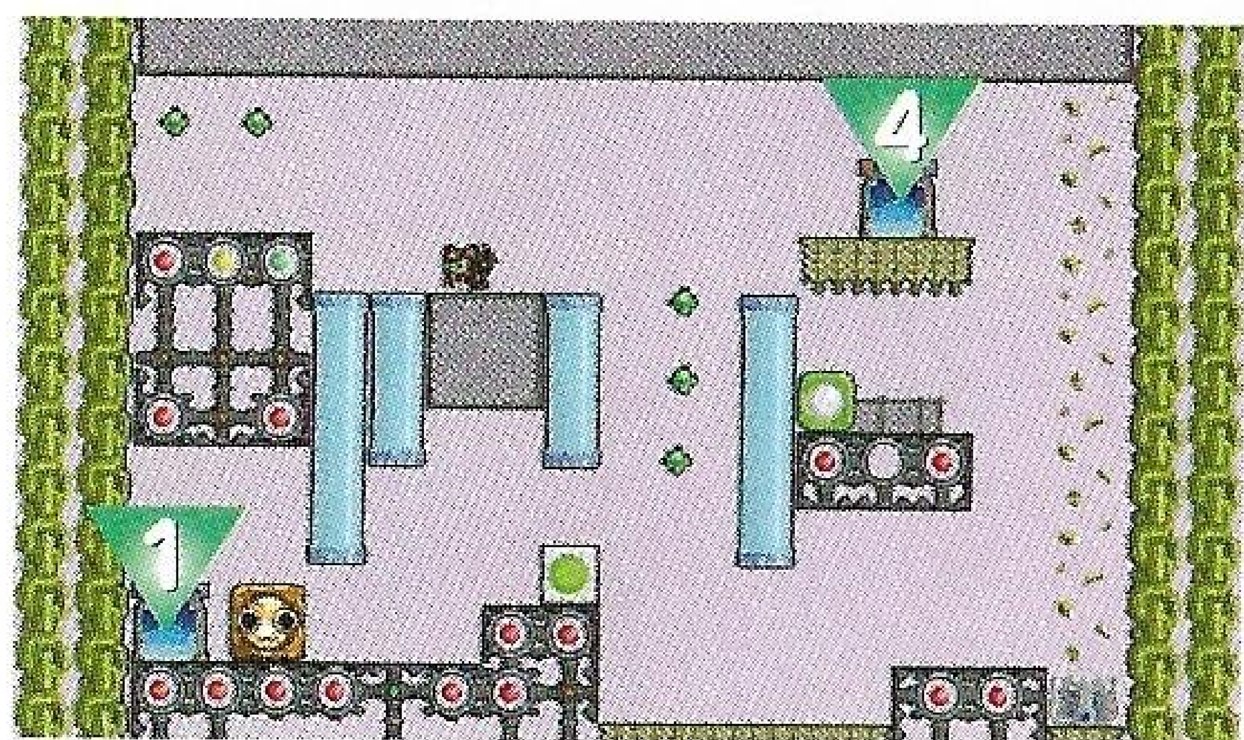
1 2匹のムゥをうまく使い分ける

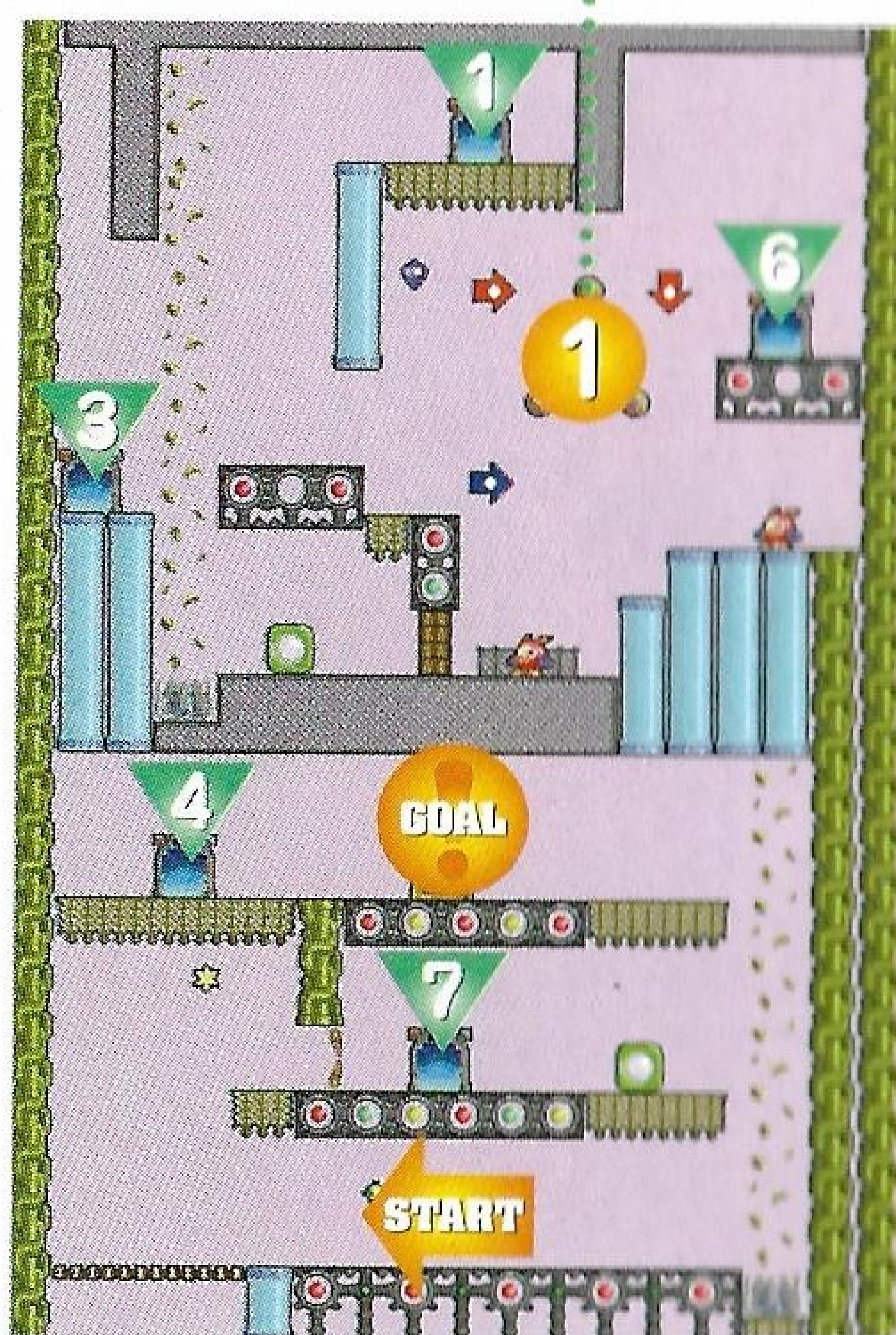
先に進むには、磁石ブロックが必要だ。青い矢印パネルを上に向け、下のムゥをその矢印パネルに向かって投げれば、上のスイッチが入る。すぐに右のムゥを捕まえて右のスイッチに重なるようにして2段ジャンプ。その落下中に左のスイッチをショットすれば、3つのスイッチすべてが入り、磁石ブロックが手に入る。

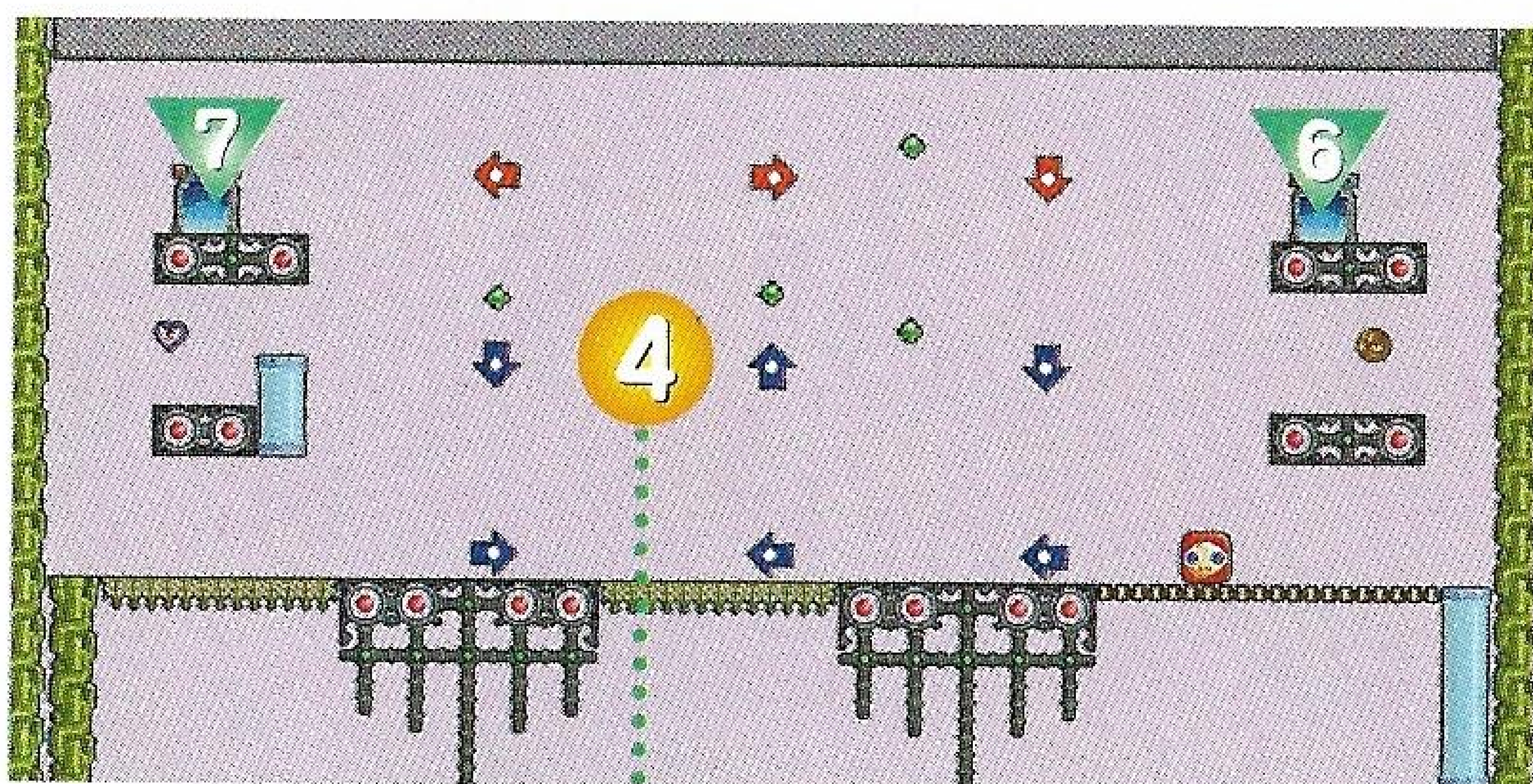


←青い矢印パネルに当てるには、ジャンプする必要がある。スイッチの下くらいを狙おう。

←ここに持ってきたあと、矢印パネルを上に向けて磁石ブロックに乗れば、上へ行ける。







4 矢印パネルの流れをつかもう

2段ジャンプだけでは届かないアイテムを取るために、矢印パネルとハコを利用して空中を移動しよう。ジャンプしても届かないところをハコが飛びつづけてしまうこともあるので、どういった流れになるのかに注意して、青い矢印パネルの方向を変えよう。



↑左の青い矢印パネルを上向きにかえれば、扉まで乗っていける。

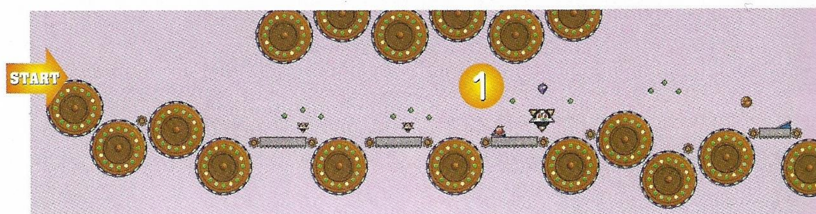
VISION 5-4

ビジョン5-4（アクション面）

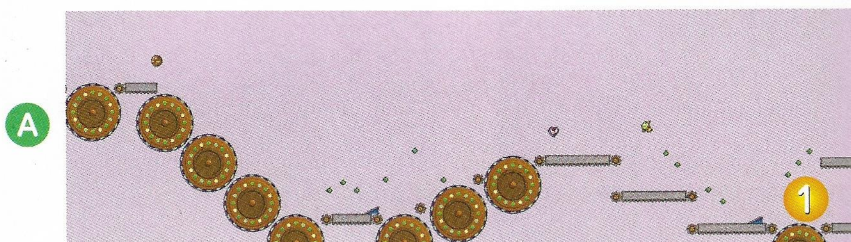
最後のフロートボード面は、高度なアクションの連続。クリアが難しいだけに、挑戦しがいのあるビジョンだ。

出現アイテム

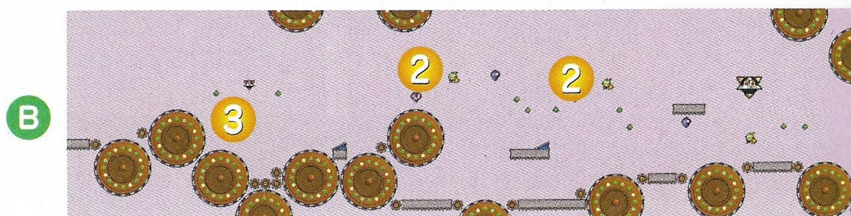




A



B



1 早い操作と決断がポイント

敵を捕まえてから2段ジャンプするまでの余裕があまりないので、正確さだけではなく、スピードも重要となる。敵を捕まえる場所、2段ジャンプを開始する場所を覚えておけば、アクション時の決断も早くなるので、余裕を持って操作ができるだろう。



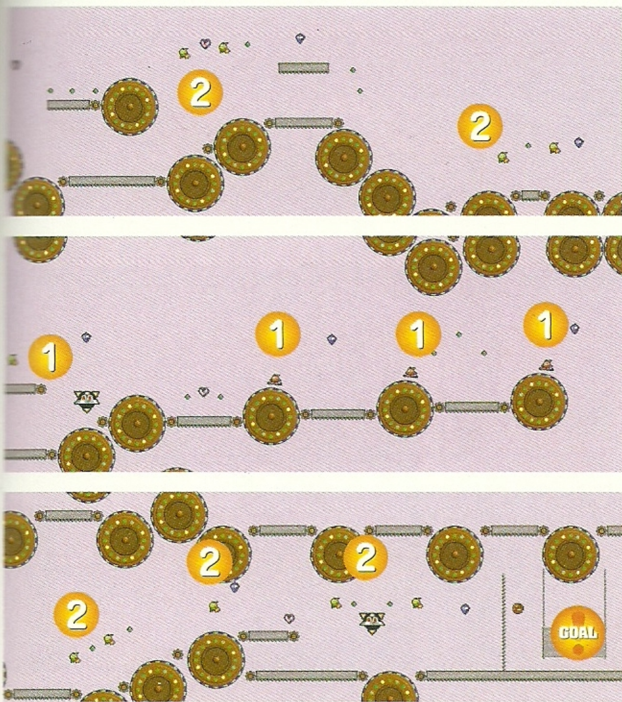
↑早めに2段ジャンプするときも、高さが足りていることが重要！

2 確実にフラムゥをつかもう

連続ジャンプをする際のいちばんの注意点は、敵を捕まえるとき。敵を捕まえられなければジャンプできず、せっかく捕まえても、ダメージを受けると一瞬操作を受けつけなくなる。ジャンプや空中移動でタイミングを調整して、確実に捕まえよう。



↑きちんと敵を捕まえられてはじめて、正確なアクションを実行できる。





3 ササルンを避けて空中移動

このフロートボード面で、空中移動のみでアイテムを取れるのはここだけ。ササルンに当たると空中移動がとぎれてしまうので、その下をくぐるように調整してAボタンを押そう。ただし、ジャンプ自体が遅れると、高さが足りなくなるので注意。



↑クロノアの頭を、夢のかけらと同じくらいの高さにするのがポイント。

VISION 5-5

ビジョン５－５

かなり難易度の高いパズルステージ。何度か同じ場所を通りながら、パズルを解くことになる。

出現アイテム



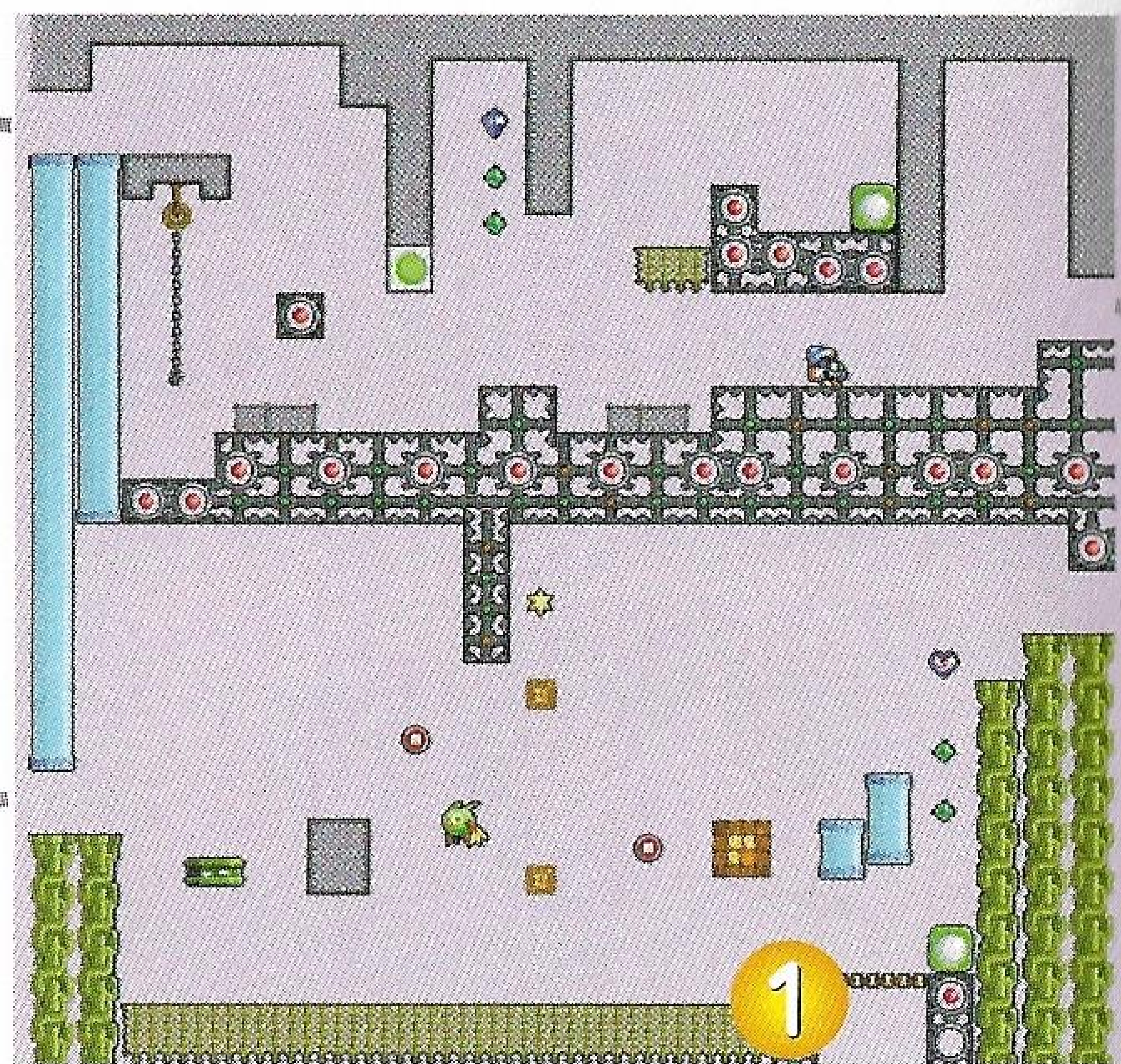
4 伸縮スイッチを切りかえよう

月のかけらは、磁石ブロックを中央の磁石壁にくっつけ、伸縮ブロックをスイッチで乗れるようにして取る。ゴールへ登るには、左隅から磁石ブロックを伸縮スイッチへ投げ、クロノアが風に飛ばされて伸縮ブロックが風をせき止めるまでの、時間差を利用しよう。



↑磁石壁の左横にくっついた磁石ブロックを取って、上に持っていくこと。





1 2段ジャンプでスイッチON

動く床で網状の足場へ乗り、磁石ブロックを右に投げる。左下段の伸縮ブロックの上でフラムゥを捕まえて、伸縮スイッチが入るように２段ジャンプ。投げておいた磁石ブロックを使ってスイッチの上で２段ジャンプし、左上段の月のかけらを取ろう。



↑伸縮スイッチの上で２段ジャンプし、飛び移る先の足場をつくる。

2 磁石ブロックを ササルンに当てる

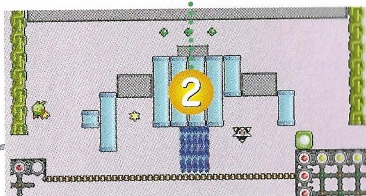
フラムウを捕まえて、上の足場へ2段ジャンプ。上を通って右に回りこんだら、磁石ブロックを持ち上げて左側に投げよう。このとき、磁石ブロックをササルンに当てること。ササルンに当たって下に落ちた磁石ブロックを使えば、滝をくぐることができる。あとは、2段ジャンプして月のかけらを取るだけだ。

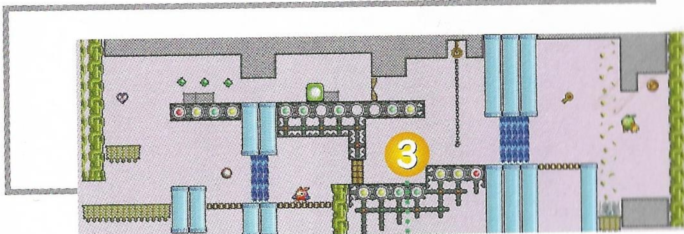


←フラムゥの真下からでないと高さが足りない。右にジャンプし、すばやく振り返ってショット。

←ササルンに当たればハコが止まる。外すと滝の向こうまで入ってしまうので、きちんと狙おう。







3 磁石ブロックをうまく運ぼう

アイテムを回収するため、磁石ブロックをシャッターの右側まで持っていく。まず、滝の右側からムゥをスイッチに投げてシャッターをくぐる。磁石ブロックを持って上から降りたら、もう1回滝をくぐり、磁石ブロックを置き、ムゥを投げてシャッターを開けよう。



↑シャッターが開いたら、すぐに磁石ブロックを運びだそう。

VISION 5-6

ビジョン5-6（アクション面）

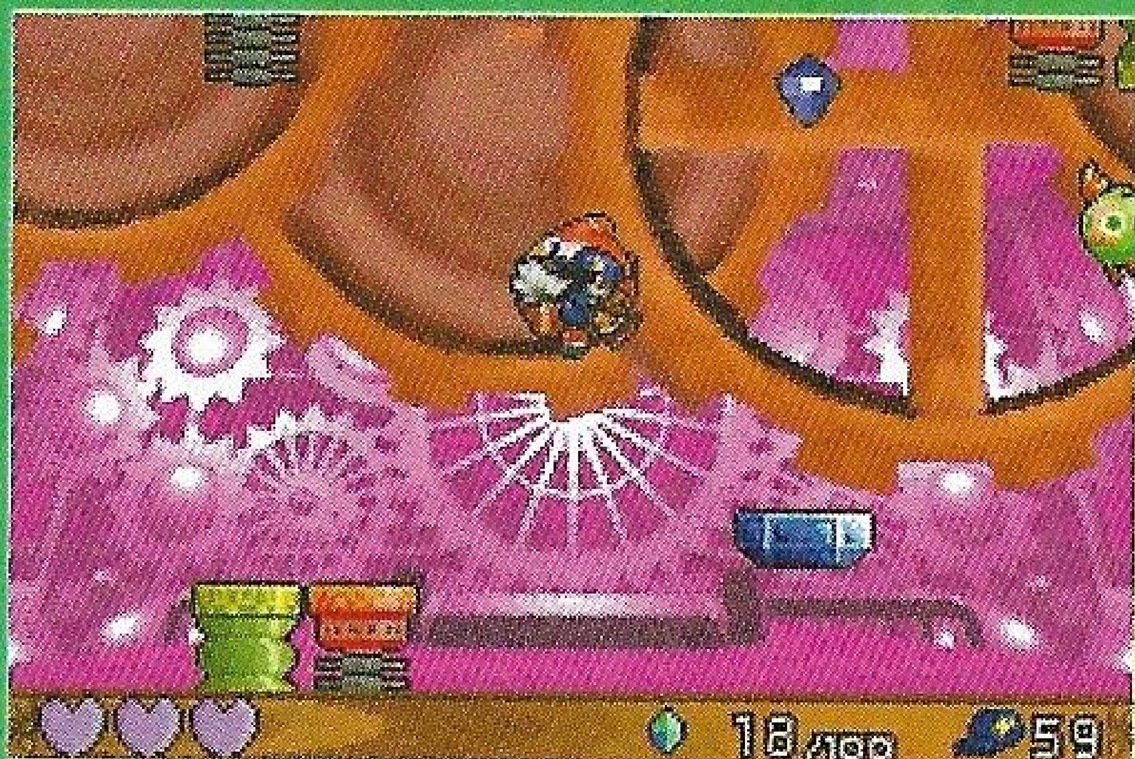
最後のアスレチック面。随所に高度なテクニックが必要とされるために、気を抜く余裕はまったくない。

出現アイテム

- =0個
- =6個
- =7個

1 消える床には1回だけ乗る

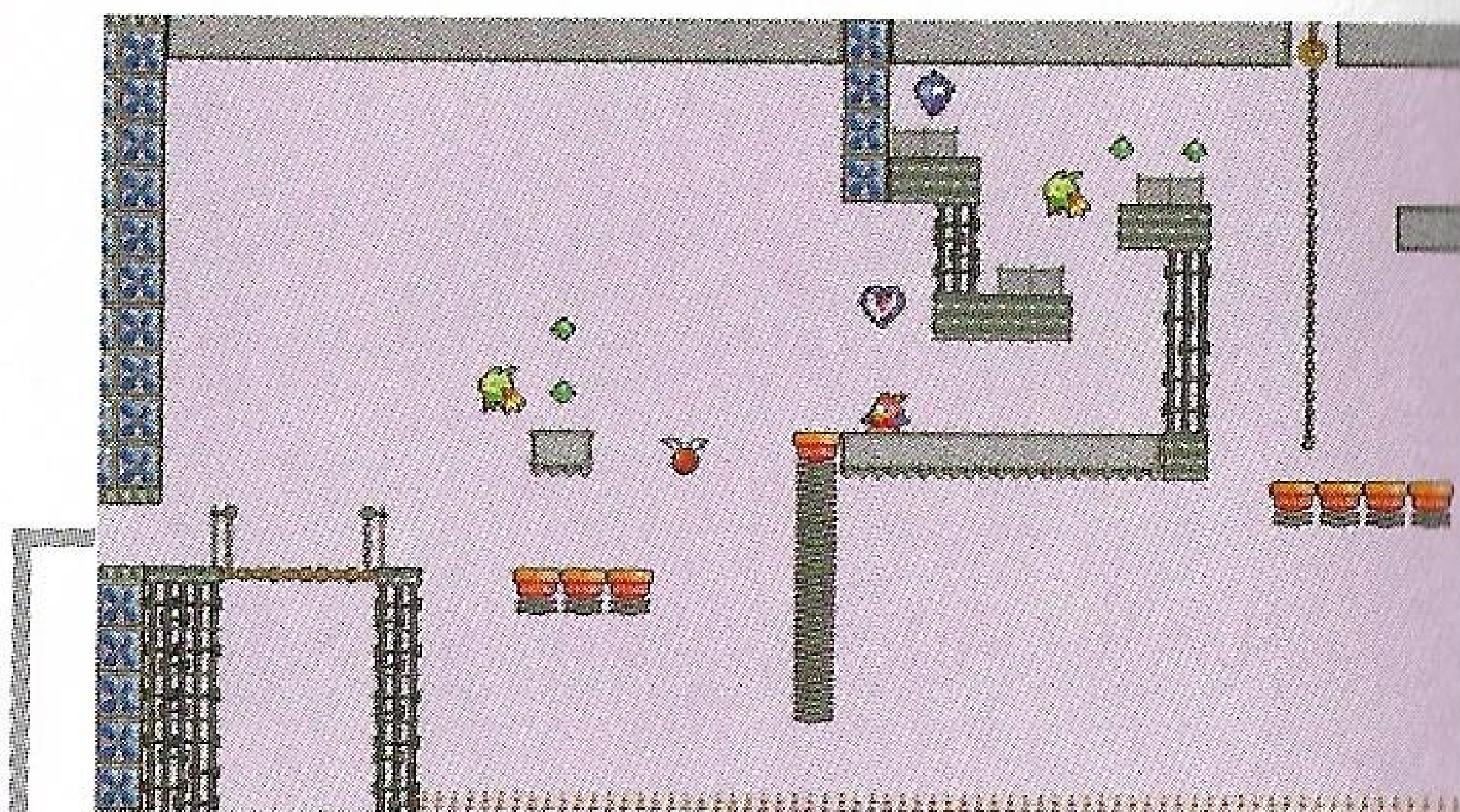
消える床には短い時間しか乗ることができない。２段ジャンプして消える床へ飛び移るときに、上にある夢のかけら（大）を取っておこう。床に乗ったあとは通常のジャンプと空中移動で右のフラムゥを捕まえ、そのまま右へ連続ジャンプ。さらに、空中移動をしてグミにぶら下がろう。

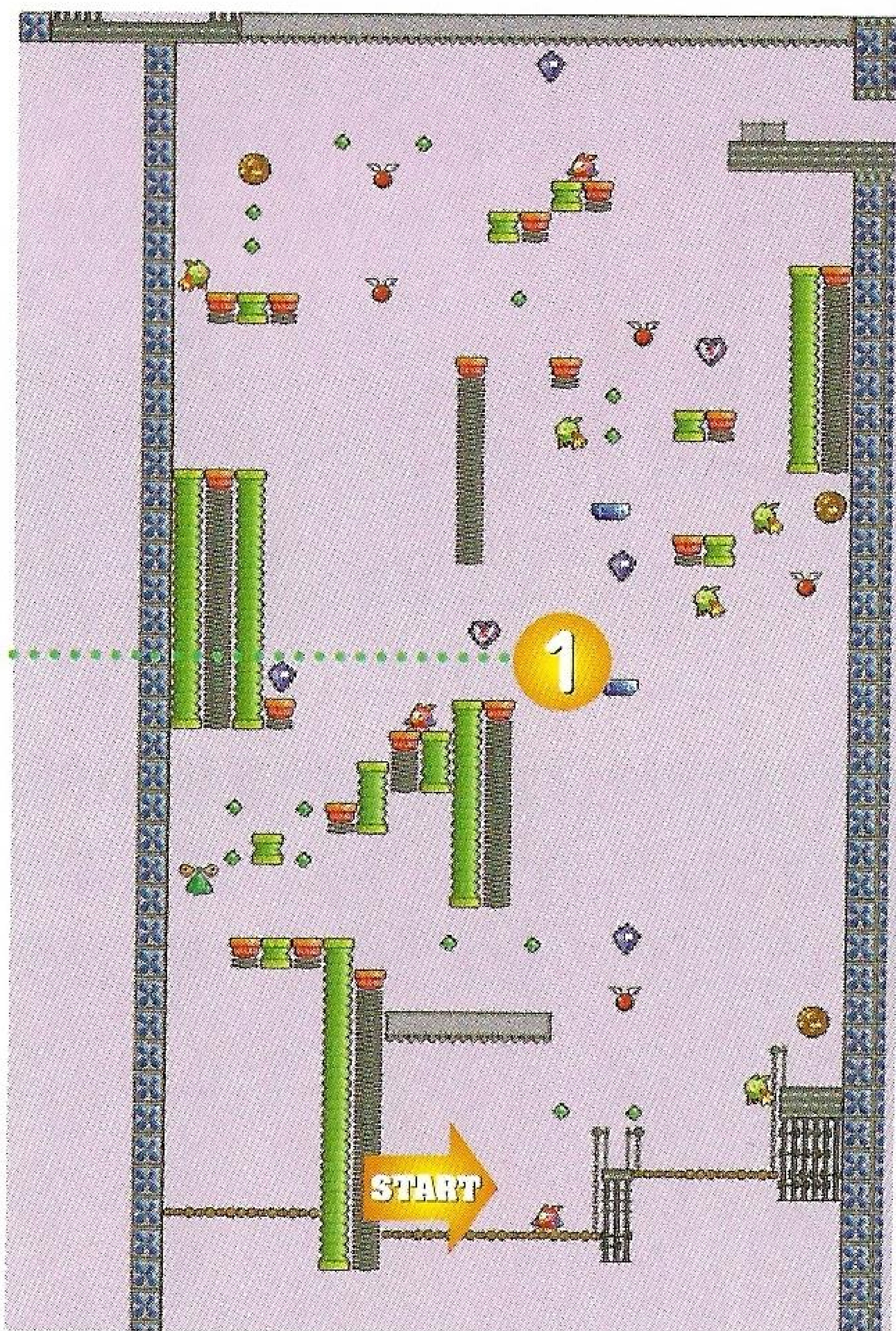


↑距離は空中移動で伸ばせるので、高さを重視して２段ジャンプしよう。



↑フラムゥを捕まえたら、すぐにAボタンを押して連続ジャンプしよう。

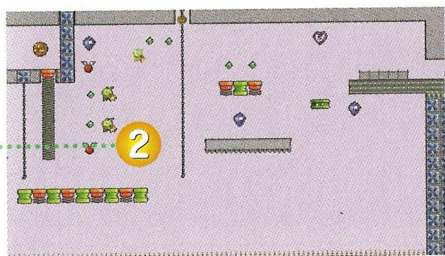




2 グミとフラムゥで登りきろう

垂直方向に連続ジャンプを続けていく。夢のかけら（大）を取ってからもう一度グミにつかまる余裕はないので、空中移動をして右のフラムゥをショット。捕まえたフラムゥでさらに連続ジャンプし、アイテムを回収しつつロープにつかまろう。


↑フラムゥと違い、グミはつかまっても下に落ちないので安心できる。

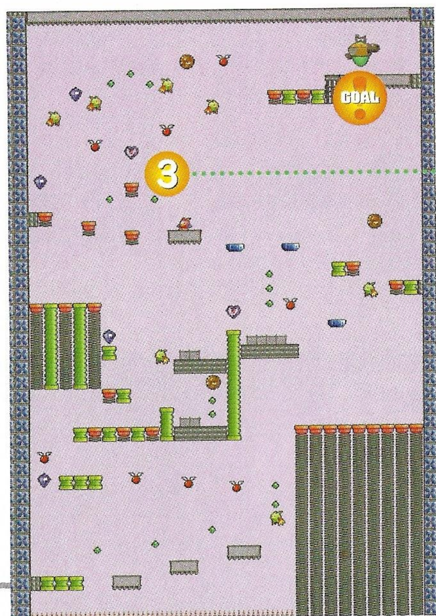


3 テンポを保ってミスをなくそう

左下のグミからジャンプし、いちばん左のフラムゥ、その右のフラムゥという順に捕まえる。空中移動しながらアイテムを取ったら、右下のグミにつかまろう。ここから右上のフラムゥ、その左上のフラムゥ、右上のグミと、ショットとジャンプを繰り返しながら、アイテムをもらさず回収しよう。


↑アイテムを取るために、このあたりまでフラムゥを持っていこう。


↑空中移動しつつアイテムを回収したら下のグミをつかむ。ショットは早めのほうが安全。



VISION 5-7

ビジョン5-7

パズルステージは、ここが最終。それにふさわしく、難しい仕掛けが数多く待ちうけているビジョンだ。

出現アイテム
=2個
=3個
=4個

1 磁石ブロックを使うには……

左右のアイテムは、両方とも磁石ブロックを磁石壁につけ、その上に乗ることによって取れる。磁石ブロックを中央に持ってくるために、ハコを1段高くなっている床の上に置こう。こうすれば、左から投げた磁石ブロックがハコのところで止まるはずだ。



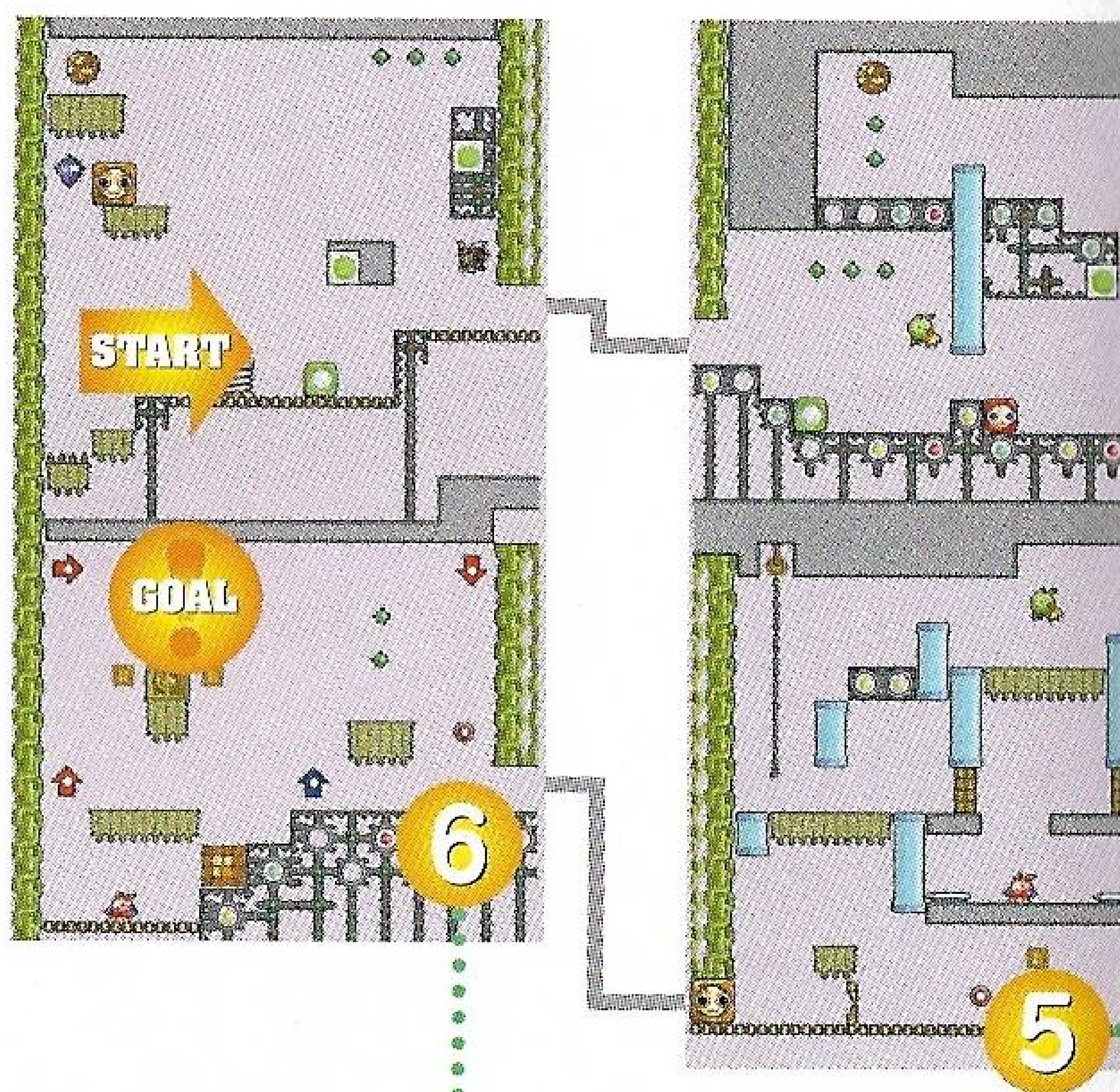
↑ハコをこの位置に置くことがポイント。磁石ブロックをハコで止めよう。

5 ブッピィを運んで岩を爆破しよう

ブッピィを捕まえたり投げたり。これを繰り返して左下まで持っていき、岩を爆破する。ブッピィのカウント数には余裕があるので、ゆっくりと慎重に運んでいこう。



←一方通行の反対側に回ってからショットすれば、ブッピィを岩側で捕まえることができる。



6 伸縮スイッチでゴールを開こう

青い矢印パネルを左側に向け、その上で2段ジャンプ。矢印に飛ばされ、スイッチへ進むムゥを捕まえて、2回目の2段ジャンプで月の扉のブロックへ。飛ばされたムゥは伸縮スイッチへ飛んでいくので、そのムゥによってスイッチがOFFになるのを待とう。



↑2段ジャンプは、すべてこの矢印パネルの上で行うこと。

2 伸縮スイッチを自動で入れる

向かい合った矢印パネルの間に磁石ブロックを移動させると、伸縮スイッチが一定周期で入るようになる。こうしてからフラムゥで2段ジャンプしながら伸縮ブロックを順番に登り、右上のフラブッピィで岩を爆破しよう。



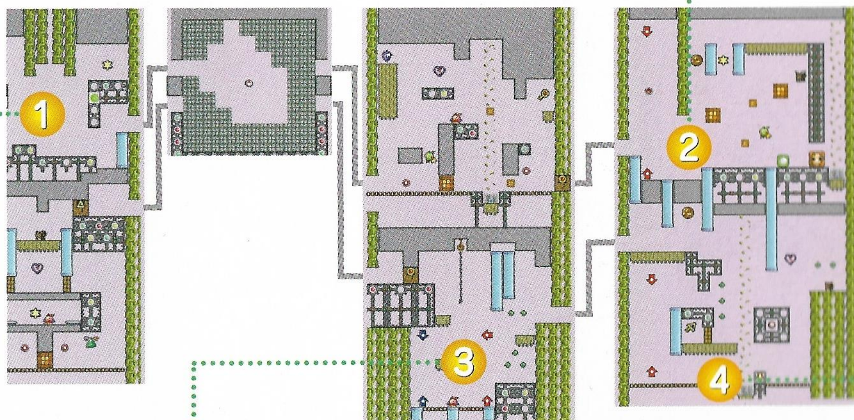
←磁石ブロックが通過するたびに、伸縮スイッチがON・OFFされる。

4 ブッピィめがけて爆弾ハコを投げる

矢印パネルを使い、爆弾ハコを上へ送る。次にブッピィを捕まえ、スイッチの上にセットする。ブッピィのカウントが0にならないうちに爆弾ハコをブッピィに投げつけ、爆風でスイッチを反応させよう。



←矢印パネルで上がってくるところを、風玉で捕まえ足場の左に置いておこう。



3 矢印パネルでムゥを再利用

まず矢印の方向が一周するように、左下の矢印パネルを右向きにかえる。そのあと、右下の矢印パネルの上で2段ジャンプして足場に乗り、回ってきたムゥを捕まえ、再び右下の矢印の上で2段ジャンプ……というように繰り返せば、右上の通路に登れるはずだ。



↑矢印パネルの上で2段ジャンプ。ムゥをつぶさないように注意しよう。

BOSS World 5
ジリアス



多彩な攻撃をくぐりぬけ 悪の本体にムゥをぶつけよう

ジリアス自体が攻撃するモードと、彼を操る「悪の本体」が攻撃するモードとが切りかわる。ジリアスに攻撃を当て、悪の本体モードにしよう。この状態で本体にムゥをぶつけて、はじめてダメージを与えられる。

攻撃パターン 1



宙に浮いているジリアスが、光の輪を投げつけてくる。この光の輪は、持ち上げているムゥではね返せる。ジリアスのモードから悪の本体のモードに切りかえるには、この光の輪をはね返して、悪の本体にぶつけること。

攻撃パターン 2



ジリアスが、稲妻を3か所に落とし てくる。落雷するポイントの上空には攻撃前の段階で短い稲妻が発生しているので、これを目印に稲妻をかわそう。ただし、上に気をとられて、ムゥに当たってしまわないように注意。

攻撃パターン 3



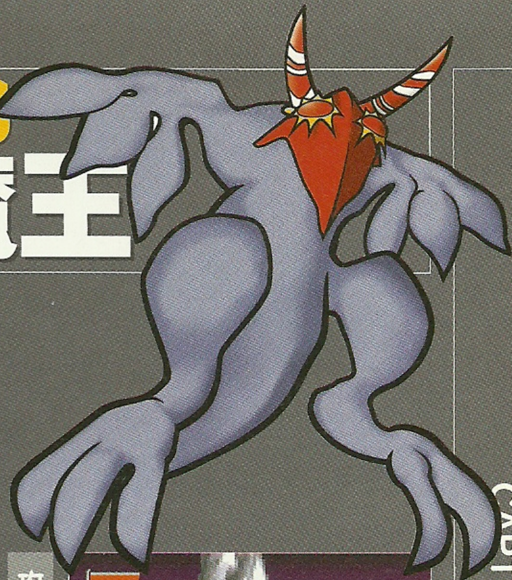
ジリアスモードから悪の本体のモードに切りかわると、稲妻弾を3方向に向けて放ってくる。真下、右下、左下と、攻撃の方向が一定しているうえに、飛んでくるスピードもそれほど速くないので、十分かわせるはずだ。

攻撃パターン 4



悪の本体の分身が左右から1体ずつ、そのあとに本体と、計3回の体当たりをしてくる。この体当たりにはムゥをぶつけよう。分身ならば体当たりを撃退して無力化できるし、本体ならばダメージを与えることができる。

LAST BOSS
絶望の魔王



同じ色のムゥを顔にぶつけ 絶望の魔王の本体を攻撃しよう

魔王の顔と同じ色のムゥをぶつけると魔王の本体が現れるので、それにムゥをぶつければ、ダメージを与えることができる。異なる色のムゥを当てた場合は、魔王の顔の色が変わる。床が動いていくので、歩きづらいときはジャンプで移動しよう。



←同じ色のムゥがいない。どちらか一方をぶつけて、絶望の魔王の顔の色を変えていこう。



←どこかで見たマークを思わせる絶望の魔王の本体。そういえば、ほかのボスの弱点には……。

攻撃パターン 1



下から上へ攻撃弾を飛ばしてくる。弾の上部が下に現れるので、攻撃してくるポイントがわかる。これを参考に、うまく弾と弾の間を切りぬけよう。弾が通りぬけていった場所に移動すると、安全が確保できる。

攻撃パターン 2



片方の翼だけ広げる動作のあと、その翼を広げた方向からプラズマ状の光球を床に添って放ってくる。下を歩いているムゥの色は、この光球と同じ色に変えられてしまう。効果音が出るので、それを頼りにジャンプでかわそう。

攻撃パターン 3



画面奥からの体当たり攻撃。出現地点から画面中央を経て体当たりをしてくるため、中央を除けば、出現した方向へ移動するのが安全だ。床の動きが速くなる場合もあるので、ジャンプしながら退避するとよいだろう。

エキストラビジョン

ゲームをクリアしたあとに、なんと隠し面があったのだ！マニアックなステージの内容は、どんなものなのだろうか？

感動のエンディング

ワールド5のボスであるジリアスを倒したと思ったら、なんと、真のボス、絶望の魔王が登場する。そして、この絶望の魔王を倒せば、感動のエンディングを迎える。

夢を見ることができない身を嘆いていたジリアスの心の隙をついて、絶望の魔王が皇帝を操っていた。クロノアは、ジリアスの悪夢を追いはらうと同時に、彼に夢を見ることの大切さを教える。帝国の人々が夢を見る権利を求めるなか、皇帝ジリアスは宣言する。「夢見る帝国」本来の夢を……。



←ついに、絶望の魔王を倒した。長かった戦いもようやく終わる。

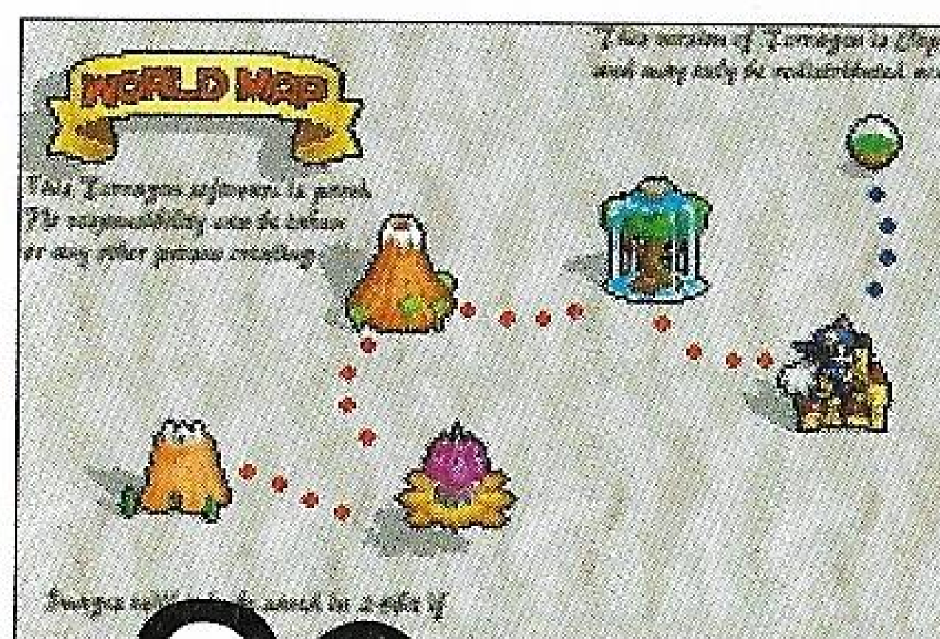


←エンディングまでの道のりは長いが、見る価値は十分にある。

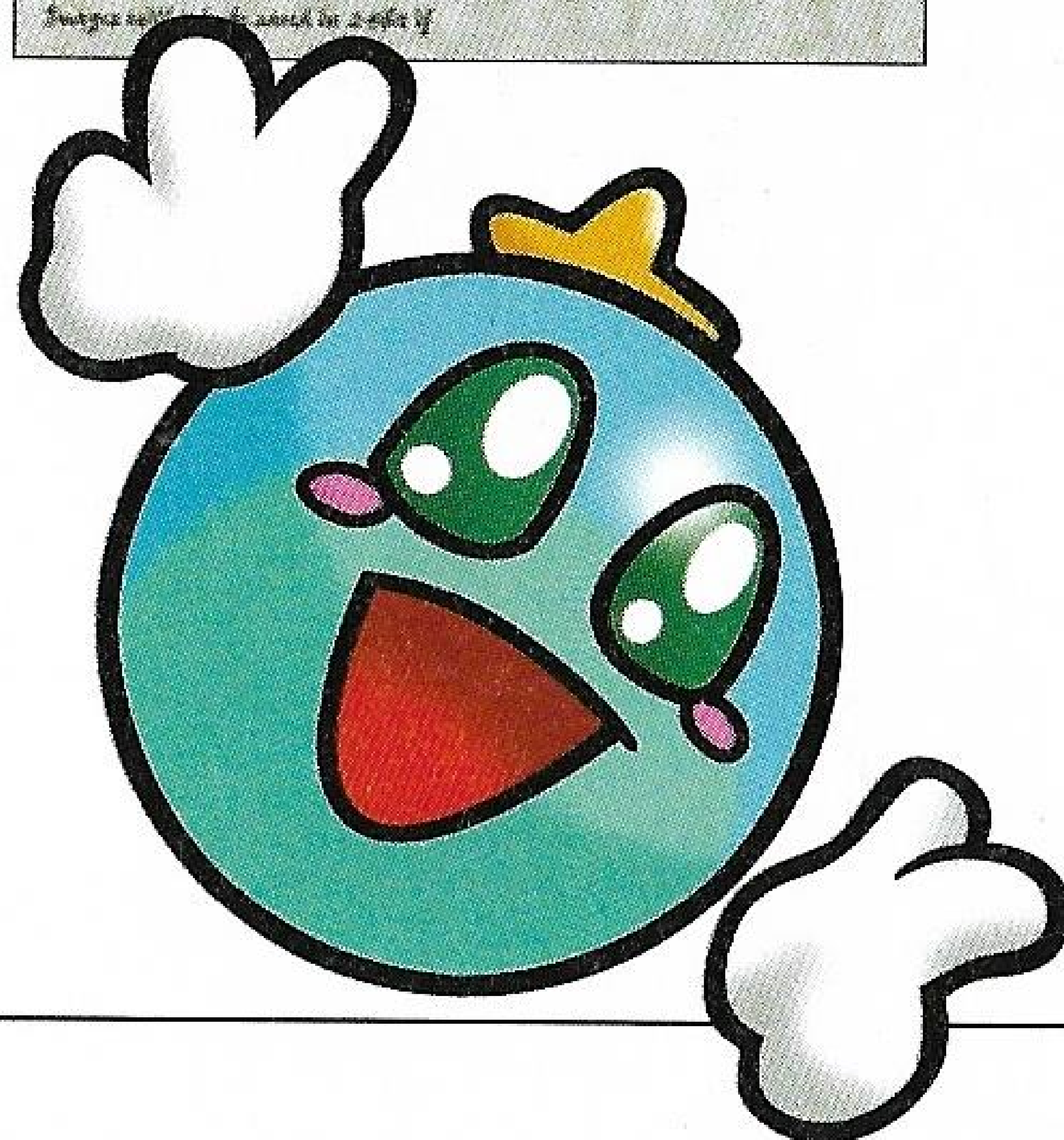
エキストラビジョン出現!!

これまでの『風のクロノア』シリーズと同様に、今回も、エンディング後に出現する「エキストラビジョン」が用意されている。それぞれの出現条件については、右ページを参照してほしい。

EX-1の出現条件にある「全ビジョン」には、ワールド1～5において途中選択肢で選ばなかったビジョンも含まれる。またEX-2では、ワールド1～5においてすべての夢のかけらを集めたビジョンが25以上あったとしても、エンディングを見なければ出現しない。もちろん、EX-1とEX-2が同時に出現するという可能性もある。



←条件が整うと、ワールドのマップ上に、エキストラビジョンが出現する。



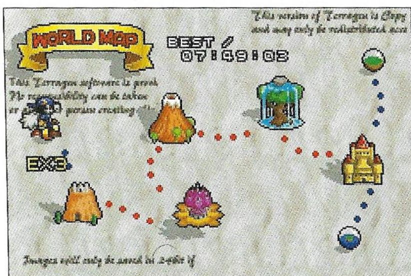
エキストラビジョンの特徴

エキストラビジョンの特徴は、なんといってもその難易度の高さだ。普通にゲームをクリアしたレベルではとても攻略できないので、何度も練習してみよう。

エキストラビジョンは全部で３つ。EX-1とEX-3はアクション要素が強く、EX-2はパズル要素が強くなっている。すべてのビジョン制覇をめざしてがんばろう！



↑エキストラビジョン攻略には、これまで磨いてきたテクニックのすべてが必要となる。



↑ベストクリアタイムが記録されるので、最短記録をめざしてみるのもおもしろい。

EX-1出現条件

アクション・パズル面を含めて、ワールド1～5の全ビジョンをクリアすること



←アクション要素の強いEX-1。まずは小手調べといった感じ。

EX-2出現条件

夢のかけらをすべて集めたビジョンが25以上あって、エンディングを見ていること。



←回転部屋が２つも登場し、難しいパズルが並ぶ。いろいろと試してみよう。

EX-3出現条件

ワールド1～5に加えEX-1、EX-2を含めた全ビジョンで夢のかけらをすべて集めること。



←もっとも難しいEX-3。クリアするには、かなりの練習が必要となるだろう。

すべてのビジョンをクリアすると……

ボス戦とエキストラビジョンを含めた全43ビジョンをすべてクリアすると、このゲームを本当に全クリアしたことになる。クリア後には、「全ビジョンクリアおめでとう」の画面が表示される。



VISION EX-1

ビジョンEX-1

エキストラビジョンだけに、これまでにも増して難易度は高い。高度なアクションテクニックが要求される。

出現アイテム

- (鍵)=0個
- (ハート)=3個
- (コイン)=5個

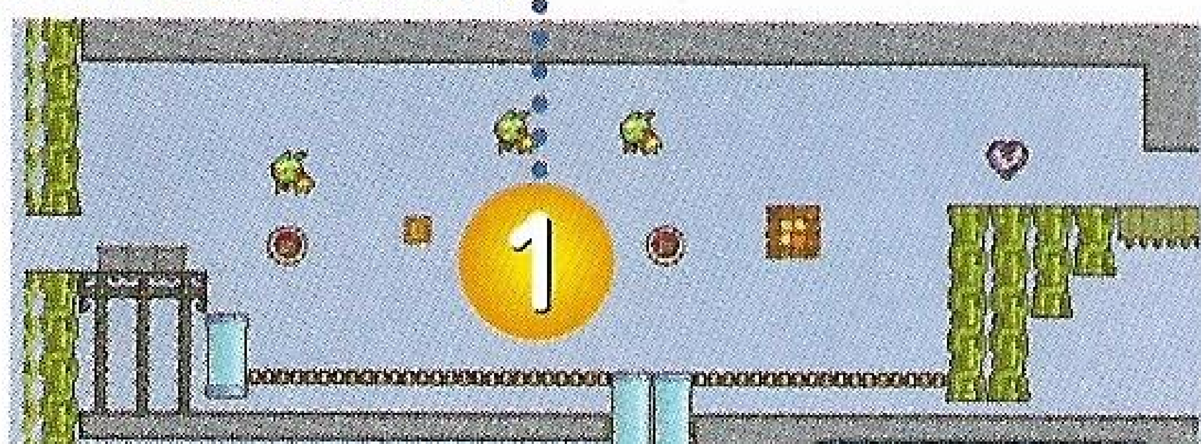
1 フラムゥをスイッチにぶつける

連続ジャンプをしながら進み、フラムゥを下に投げつけてスイッチを入れよう。このとき、連続ジャンプに失敗したと思ったら、空中移動しつつ次元の穴が出るのを待ちかまえ、復活したフラムゥをすぐに捕まえて連続ジャンプし直そう。



↑スイッチに当たらなかったら、フラムゥを捕まえて再び連続ジャンプする。







2 同じグミにつかまろう

横に移動するグミにつかまり、ササルンを避けるようにグミからジャンプ。飛び越えたら、再度同じグミをショットしてつかまろう。遠めからショットすると、グミに引きつけられる距離が長くなり、ササルンに当たってしまうこともあるので注意すること。



↑グミを追い越すくらいの横ジャンプをすると、ササルンを避けやすい。

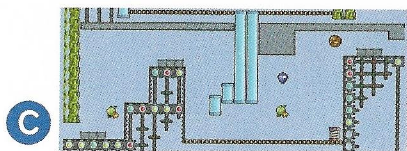
3 連続ジャンプの腕試し

連続ジャンプを続けて先へ進んでいく。投げたフラムゥの復活を空中移動で待つ場合、次元の穴より右側に進み、次に捕まえるフラムゥまでの距離を縮めておこう。こうすれば、次に連続ジャンプするときの難易度が下がることになる。



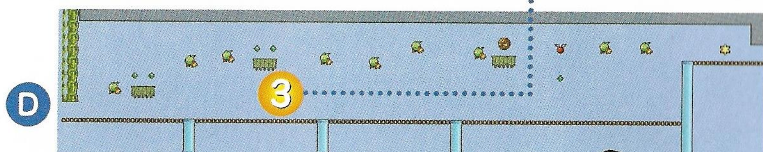
↑アイテムを取ってから連続ジャンプしてグミにつかまれば、落ちずにすむ。

C



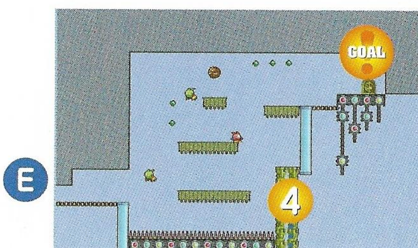
D

D



E

E





4 落ちていくムゥを捕まえよう

まずは、フラムゥを使って中央の足場へ移る。この足場の右端に立って、上から落ちてくるムゥを捕まえ、右側の足場へ2段ジャンプで移動。右の足場では、ジャンプで近づきながらムゥを捕まえ、そのまま空中で連続ジャンプしよう。



↑ムゥが右端に立ったときを狙ってジャンプし、上昇しながらショットする。

VISION EX-2

ビジョンEX-2

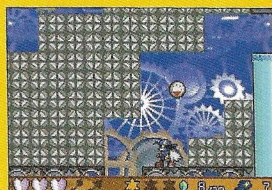
仕掛けの構成が複雑なだけでなく、操作のタイミングもシビアになっている。非常に難易度の高いビジョンだ。

出現アイテム



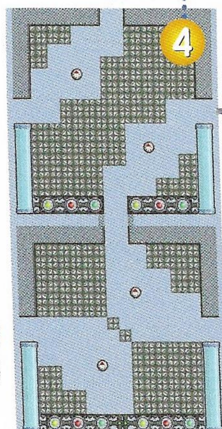
4 回転部屋から回転部屋へ

似たような部屋が続いているので迷いやすい。どの通路がどの部屋につながっているのか、マップでよく確認しよう。一度下に落ちてしまうと、戻るには順路をたどり直さなければならないので、下に降りる前に、やり残しがあるかどうかを確かめること。



↑下に降りる前に、もう一度マップを見て確認したほうがよいだろう。





1 乗せるものと投げるもの

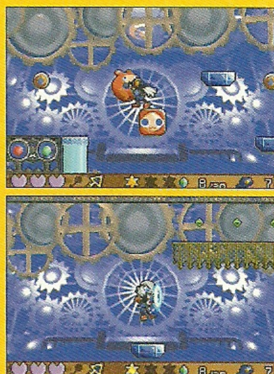
まず、据え置きスイッチの上にハコを乗せ、ブッピィを投げて岩を壊す。次に、ブッピィが復活して据え置きスイッチの上を歩くタイミングを見て、ハコを投げこもう。据え置きスイッチに乗せるものと、シャッターの向こうに投げるものが変わる点がポイント。



↑ハコを投げこんだあと、クロノアもシャッターを通りぬけよう。

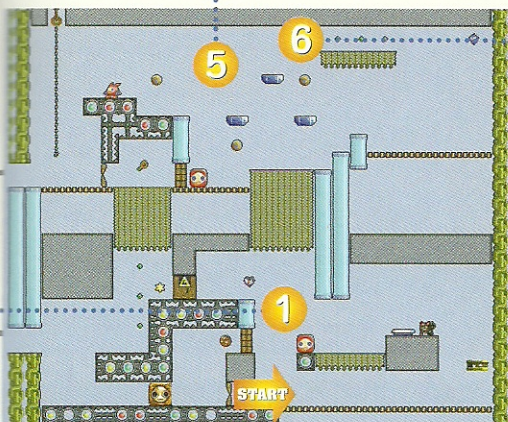
5 箱を乗せたあとはスピード勝負！

ハコをムゥの１段下の足場に投げたあとで、左側の消える床の上に２段ジャンプの要領でハコを置く。次に、ムゥを捕まえてハコの上に乗る。ここまで準備できたら、ハコの下の消える床に乗り、すばやくハコの上に戻ってムゥを左に投げる。最後に、ハコの上から中央の消える床を乗り越え、右のスイッチをショット。



←ムゥを投げるのは消える床を踏んだあと。ハコの上に乗っているので、中央の消える床へ簡単に登れる。

←中央の消える床からすばやく降りて右のスイッチを風玉でショット。とにかくスピードを重視しよう。





6 中央の消える床から右上足場へ

左の消える床にハコを乗せ、ムゥを持ったまま中央の消える床に登ろう。中央の消える床からなら、右上の足場まで通常のジャンプでも乗ることができる。ムゥを抱えたまま足場の右端へ。２段ジャンプを使って、画面右隅のアイテムまできっちり回収しよう。



↑中央の消える床からジャンプ。足場の右端までムゥを持っていこう。

7 ハコで風をさえぎり月のかけらをゲット！

カギの扉を開けたら、風に飛ばされつつグミにつかまり、ブッピィの前のシャッターを開けよう。そのブッピィでハコの隣の岩を爆破。取り出したハコを運んで風をさえぎり、月のかけらを手に入れよう。


←シャッターが開いていれば、ブッピィはそのうちいちばん下に降りてくるので、岩にセットするのは簡単。


←伸縮ブロックを足場にして登り、一方通行の左側からハコを投げよう。右のカギの扉の前にハコは落ちる。

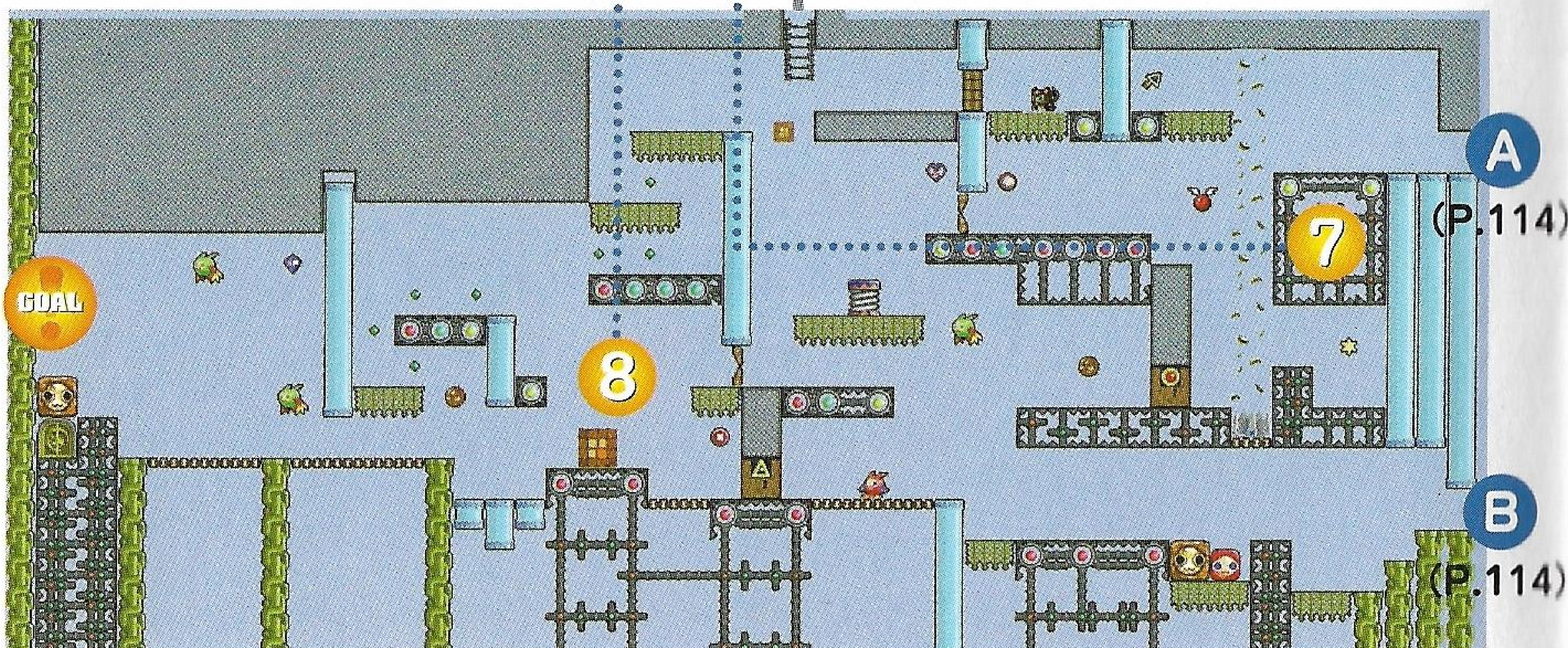
8 最後の難関であるブッピィを誘導しよう

このフロアにいるブッピィはカウント数が4と非常に少なく、投げながら運ぶテクニックが使えない。ゴール前の岩を壊すには、ハコと伸縮スイッチを使いながら、ゴール手前までうまくブッピィを誘導する必要がある。


←ブッピィが伸縮ブロックの上を渡ったかチェック。ブッピィが下に降りていたら、爆発させてやり直そう。


←伸縮スイッチを切りかえつつハコを持って上に登る。ハコを足場にして、ブッピィを左側に移そう。


←ブッピィを移したらすぐ下に降り、ハコで壁を作る。ブッピィが壁で向きをかえ、左へ進めば成功だ。



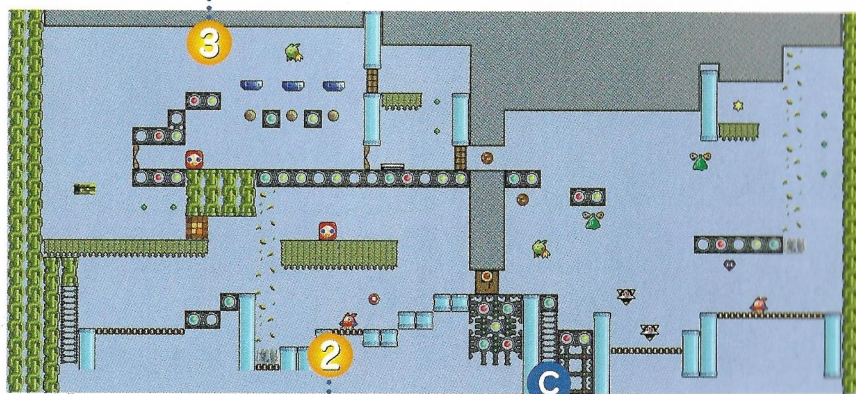
3 ハコと敵と風玉でシャッターを開ける

まずハコを持ち、動く床で上に登ろう。左側と中央の消える床を踏みながら右側の消える床にハコを乗せたあと、右側の消える床も踏む。中央の床が消えたらフラムゥを捕まえて2段ジャンプし、真下のスイッチを入れよう。最後に、左側のスイッチをショット。ハコが落下して右のスイッチが入り、シャッターが開く。



←2段ジャンプでフラムゥを下のスイッチにぶつけ、風玉で左のスイッチも作動させよう。

←据え置きスイッチに乗せるために、ハコが必要。シャッターの向こうにハコを投げ入れよう。



(P.114)

2 ハコの扱いに注意しよう

先に進むために、伸縮スイッチを入れる必要がある。右側に進んでスイッチを入れたらハコを手にして風の中を降り、2段ジャンプして左側へ。このとき、風から右側にハコを持っていってしまうと、先に進む方法がなくなり、ここからやり直さなければならなくなる。



↑左側に降りれば安心。2段ジャンプするだけで先に進めるのだ。

VISION EX-3

ビジョンEX-3

まさに、最高レベルのアクションテクニックが必要。最後を飾るにふさわしい、超難関ビジョンといえる。

出現アイテム

=0個

=0個

=25個

1 復活する敵を捕まえて連続ジャンプする

低いところに降りてきたフラムゥを捕まえて2段ジャンプし、その最高点で空中移動しながら敵の復活を待とう。復活したフラムゥをショットしたら、すぐに連続ジャンプをして、次の敵を捕まえにいくのだ。



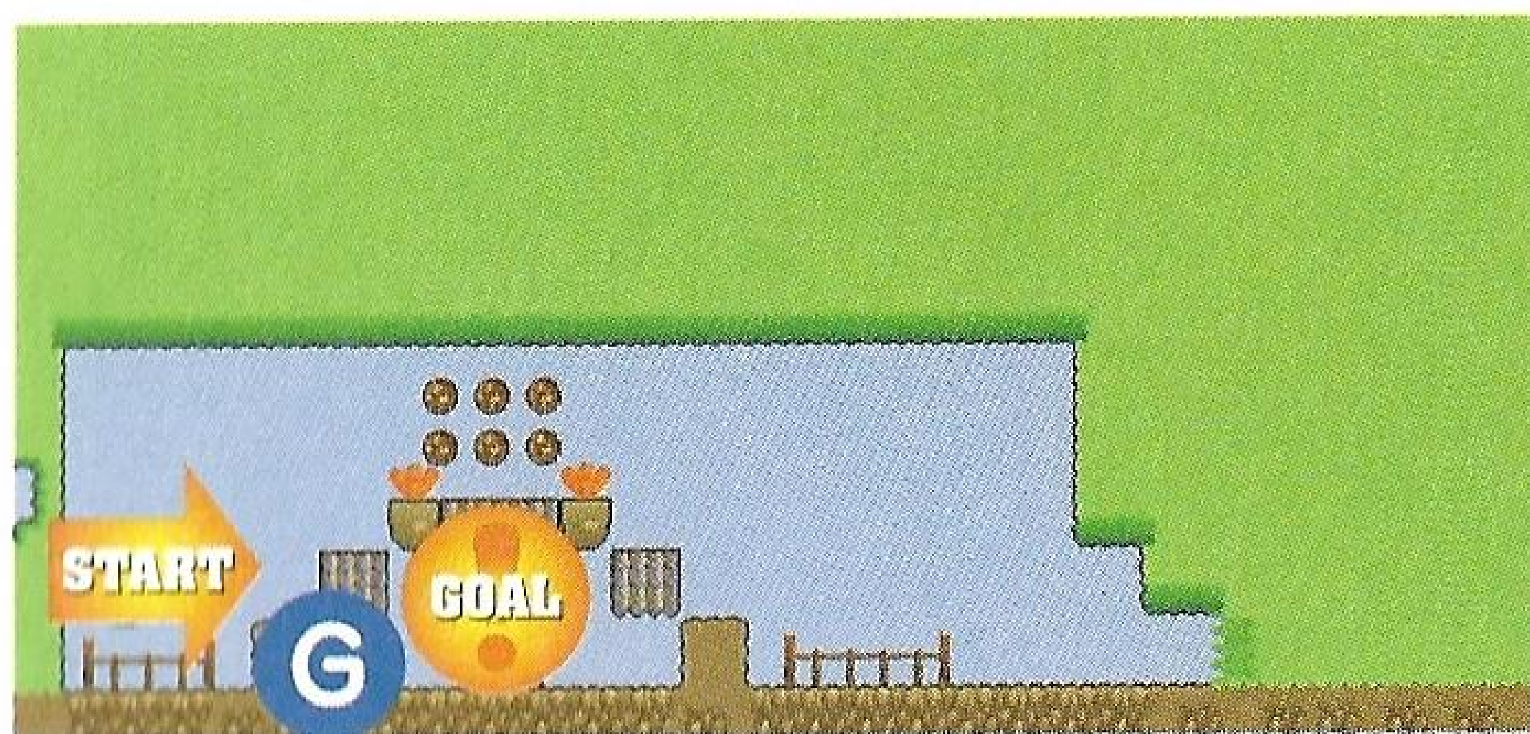
←空中移動をおりまぜて、フラムゥをショットするタイミングを計ろう。



←敵が復活する次元の穴が出た時点でショットしても、フラムゥを捕まえることができる。







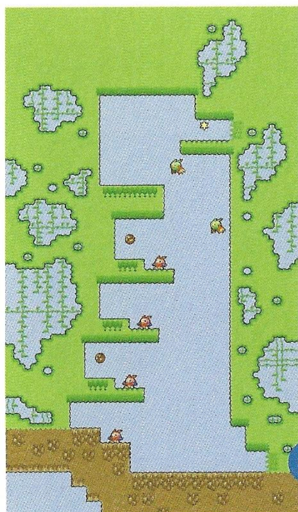
(P.121)

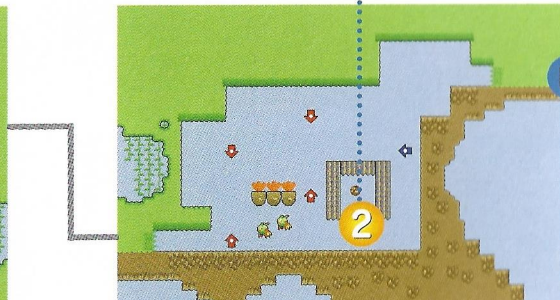
2 矢印パネルにはね返らせよう

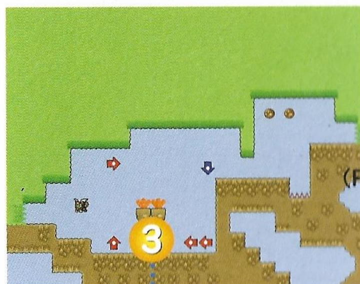
向かい合った矢印パネルの上で2段ジャンプすると、その間をフラムゥが移動し続けるので、それを捕まえて2段ジャンプしよう。最後の青い矢印は上に向け、パネルのところで2段ジャンプする。上にはね返された敵を、直接ショットしなければならない。



↑横ジャンプしたあと、すぐに振り返ってショットしよう。







3 矢印パネルの上で2段ジャンプ

中央の足場に乗るときは、上向きの矢印パネルのところで2段ジャンプ。すぐに振り返ってショットし、ブッピィを捕まえ直そう。右の足場でもブッピィが必要になるので、左向きの矢印パネルの上で2段ジャンプして右へ行こう。



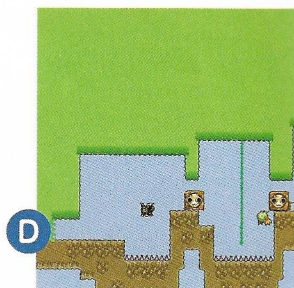
↑青い矢印パネルを右向きにかえ、まわってくるブッピィを捕まえよう。

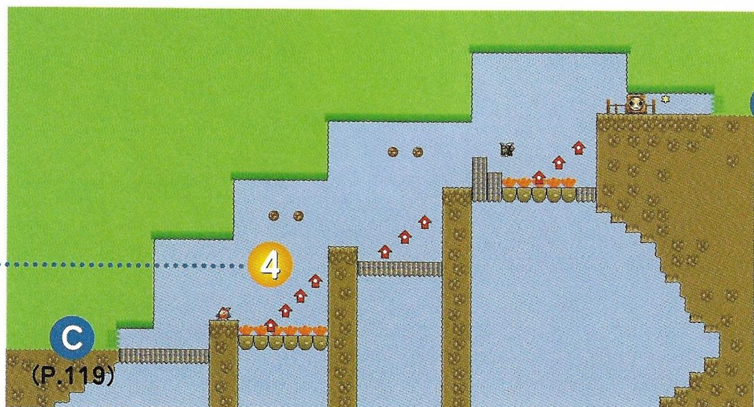
5 フラムゥでブッピィを爆破

左向きの矢印パネルのところで2段ジャンプし、フラムゥを捕まえたら左へ進む。矢印パネルをまわってくるブッピィにムゥをぶつけ、岩を爆破しよう。上向きの矢印パネルで、同じフラムゥを使って連続ジャンプを繰り返せば、上の段に登ることもできる。



↑この位置からフラムゥを投げれば、ブッピィを爆破することができる。





4 最高難易度？ ムゥで矢印階段を登れ

2段ジャンプ後、矢印パネルではね返ったムゥをつかんで連続ジャンプ。次の矢印パネルにムゥを飛ばさなければ登れないので、ある程度横ジャンプで移動することが必要になる。



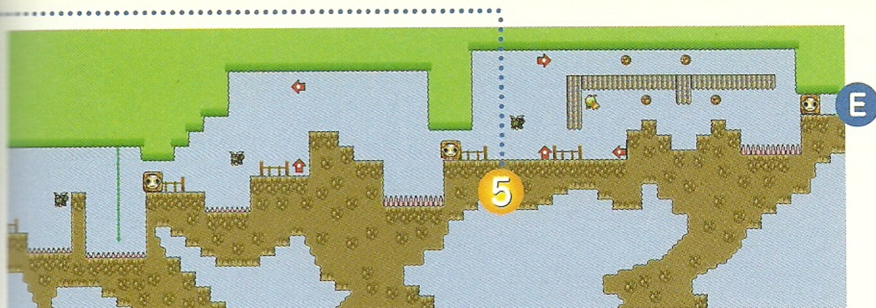
←ジャンプ最高点で空中移動し、ムゥが戻ってくるまで高さを維持しよう。

6 ミスは命取り 正確な連続ジャンプを

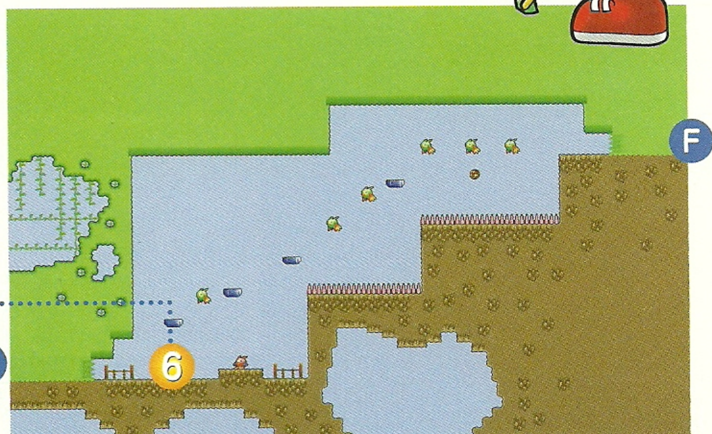
最後は、連続ジャンプと空中移動で右へ進んでいく場面が続く。あぶなくなったら、空中移動しながら復活した敵を捕まえ直す。とにかく、スピードよりも正確さを重視することだ。

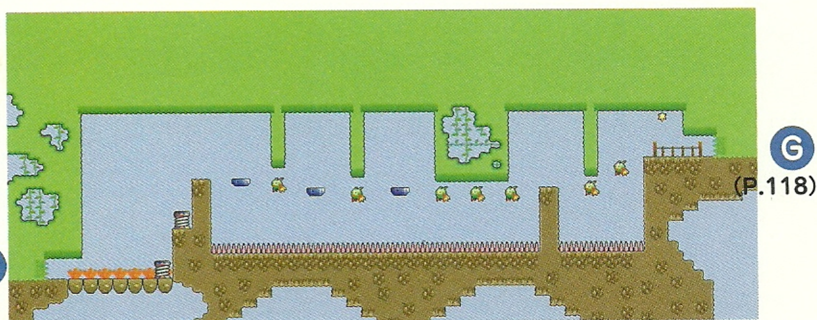


←空中移動しながら敵の復活を待つ。このビジョンでは、必須テクニックだ。


5
E




F
6
E


G
(P.118)
F

オリジナルグッズ・プレゼント

イベント用に制作された非売品『クロノア』グッズを、計50名にプレゼント！ほかでは手に入らない限定品なので、ぜひこのチャンスにゲットしよう！



Tシャツ…10名



バンダナ…10名



パラシュートキット…30名

お店では売っていないオリジナルアイテム！

『風のクロノア～夢見る帝国～』のオリジナルグッズは、すべて非売品の超レアグッズだ。

今回は、イベント用に作られたアイテムを、本書読者の中から抽選で50名にプレゼント！

【　応募のきまり　】

ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、希望商品名、本書の感想をお書きのうえ、下記までお送りください。

■あて先
〒101－8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　スポーツ＆ゲーム企画室
風のクロノア・夢見る帝国係

■しめきり
2001年11月30日(消印有効)
※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

50名!!

MAKING

制作者インタビュー





『クロノア』シリーズの

『風のクロノア』シリーズ第４作となる『風のクロノア〜夢見る帝国〜』。これまでの作品のエッセンスを引き継いで新たなパズル＆アクションゲームを作りあげたスタッフの方々に、制作秘話などを語ってもらった。

どうしても作りたかったGBA版『クロノア』

── 今回は、ゲームボーイアドバンス（以下GBA）での発売ですね。

原　はい。私が作りたかったアクション＆パズルゲームの『クロノア』は、３Ｄでなくとも２Ｄで十分表現できるんです。それと、ワンダースワン（以下WS）版『風のクロノア Moonlight Museum』をシリーズ化していきたかった。それで、GBAの発売が発表となったとき、すぐに『クロノア』が浮かびました。東京のスタッフは『風のクロノア２〜世界が望んだ忘れもの〜』の制作で手いっぱいだったので、ぜひ大阪で制作させてほしいと手を上げたわけです。まあ、プラットフォームはなんでもよかったのですが、GBAのソフトを作らなくてはならない時期だったので、今回はGBA版ということになりました。

── 人気シリーズの最新作ですから、制作中の苦労も多かったのでは……。

石田　ええ、かなりありましたね（笑）。これまでのシリーズとのギャップを感じさせてはいけないので、プレッシャーが大きかったですね。『クロノア』シリーズを遊



原　敏也

1957年生まれ。山口県出身。1981年入社。営業・販売部門を経て開発部へ。デバッグ品質管理を担当後、大阪開発本部で開発チームを指揮している。

んでいる人に違和感なく遊んでもらえるように、操作面でかなり気を遣いました。

――そういえば、クロノアの動きには、まったく違和感を感じませんでした。

石田　クロノアの動きをプレイステーション（以下PS）版に近づけるのは、いちばん苦労した点のひとつです。基本的には、クロノアが同じ操作で同じ動きをしなくてはならないわけですが、最初はかなり違いました。ハードのスペック的な違いもあるので、その調整が大変でしたね。（↙）

石田　アイデアの段階では、仕掛けは100近くもあったんです。そこから、選考に選考を重ねて、実際にゲームに登場する仕掛けが採用されたんです。そういう意味では、すべて自信作かな（笑）。回転部屋は、私がどうしても入れたかったものなんです。画面が回転するというのは、実はGBAというゲーム機の大きな特徴なんですよ。

原　ブッピィでスイッチを入れるとか、重しを置いてシャッターを開けるといった仕掛けの多くは、WS版で使っていたものなんです。その他の仕掛けも、これまでの『クロノア』シリーズで使われていたものがほとんどです。それらを引き継いでGBA版が作られているわけです。GBA版からの新要素としては、矢印パネル、天秤、磁石ブロック、それにスイッチによる水の出し入れなどでしょうか。仕掛けという点で

すべてを結集しました

原　PS版とGBA版のいちばんの違いは、大きさなんです。GBAでは、小さな画面でパズルをしている動きまで表現しなくてはならない。仕掛けに関する、さまざまな情報を見せる必要もありますからね。アクションをできるだけ似せつつ、仕掛けを見せる。その点が難しかったと思いますね。

石田　仕掛け自体、PS版とは異なるものなので、すんなり遊んでもらえるか、とくに、低年齢の子どもたちに理解してもらえるかという不安はありました。

GBAの特徴を活かした画面が回転する仕掛け

――回転部屋はおもしろい仕掛けですね。仕掛けに関しては、これは自信作というものはありますか。

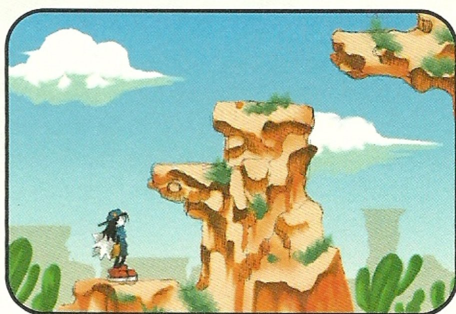
もっとも出来がいいのは、矢印パネルですね。

石田　仕掛けを作っていると、だんだん自分が意地悪になっていくんですね（笑）。これならわからないだろうとか……。全体の構成としては、アクション次第で、パズルを解かなくても進めてしまうものがあったりして、そういう点を修正するのがけっこう大変でした。ほかにも、シビアなタイミングや操作を必要とする仕掛けは、極力なくしたつもりです。

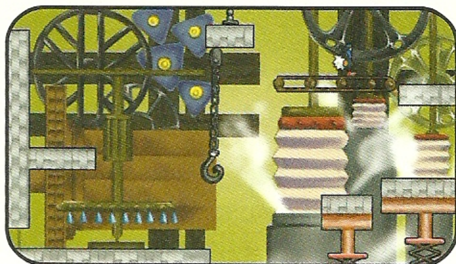


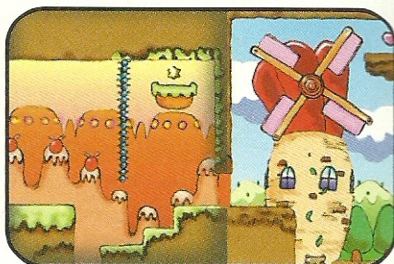
石田太輔

1968年生まれ。島根県出身。1991年入社。『ファミスタ』シリーズ、GB版『ポケットキング』などの制作を担当。ディレクターとして現場を指揮している。



←ゴツゴツとした岩場、青い空と広がる砂漠。後ろに生えているのは、サボテン。そんなイメージで描かれた、ガザランドのビジョンイラスト。「争いの絶えない街＝荒廃した感じ」なのだという。





↙↓左下は「王都ル・エルジンバ」のビジョンイラスト。機械仕掛けの城下街なのだろうか。右下はワールド3のジオブブ。のどかな田園風景が広がり、建物もなんだか食べものっぽい感じがする。5つのワールドの中では、もっともコミカルなイメージ。

すべてのプレイヤーに エンディングを見てほしい

── ゲームを進めていくときに、アクション面とパズル面のどちらかを選べるようにした、その狙いというのは……。

石田　WS版では、パズル面しかなかったんです。それで、ぜひアクション面も入れたいと思ったんです。

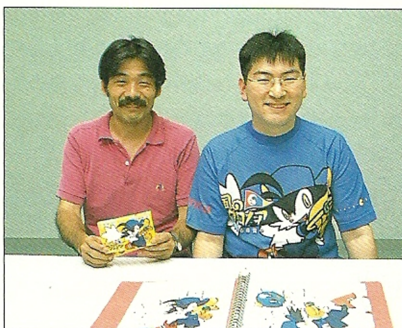
原　息ぬきする場がほしかったんですね。ゲームの中で、ずっとパズル面ばかりだと疲れてしまう。それで、アクション面やBOSS戦を入れたわけです。もちろん、パズルゲームでもあるので、パズルは解いてもらわなくては困るけれど、ソフトを買った方すべてにエンディングまで行ってもらいたい。パズル面で詰まってしまっても、アクション面でクリアできれば先に進めるようにしたかったということもあります。

石田　アクション面を入れることによって、パズル面とのバランス調整が難しかったですね。夢のかけらを100個集めるのは、かなり大変かもしれない。

これまでにも増して難しい 今回のエキストラビジョン

原　ゲームを作っていると、難易度というものがどんどんわからなくなってくるんです（笑）。今回は、とくに悩みましたね。

石田　当初は子どもをかなり意識していたんですが、社内のテストプレイの場合上手な人が多くて……。そのギャップにも悩み



ました。「簡単すぎる」という声が出てどんどん難易度を上げるんです。それで、ほぼ固まった段階になって、今度は「難しい」という声が上がったり（笑）。そうすると、最初からやり直しになるんですよね。

原　パズルゲームって、アクションゲームと比べて、難易度調整が本当に難しい。同じような難易度のパズルがあったとして、最初の解き方は気づくのに次のは気づかないこともある。たくさんのテストプレイを重ねて、「どこが難しかったか」「どのパズルが解けなかったか」「どこに気づかなかったか」などを調べて、みんなが詰まったというところを調整していきました。

── エキストラビジョンは難しいですね。

石田　あのステージは別格です。実は、私も最初は解けなかったんです（笑）。マップを制作した人に「難しすぎるから少し簡単にしてくれ」と頼んだら、「これはだめです」って断られました（笑）。それで、一生懸命練習して解けるようになったんです。これまでのものと違って、アクション要素も強いですからね。

原　伝統なんですよね。エキストラビジョンが多少難しいというのは……。今回は、ちょっとどころじゃないですけど（笑）。

── 最後に、本書を読んでいるプレイヤーに、ひとことずつお願いいたします。

石田　アクションやパズルもですが、ストーリーにも感動できると思います。ぜひ、エンディングまで見てください。

原　みなさんにアクション＆パズルのおもしろさを知ってもらえれば、うれしいと思います。十分に楽しんでください。

上の設定画は、ジオブブの住人のイメージ。すべての街の住人に、こうしたイメージを描いた設定画が存在する。もちろん、ボスキャラクターやビジョンのイメージなどについても同様だ。こうしたさまざまな資料をもとに、ゲーム全体の世界観が構築されていくのだ。

●企画・編集……………………………… 瀧川真美（超音速）
金本太郎（超音速）
開田大輔（超音速）
福田純子
髙山邦雄（小学館）
●カバー・本文デザイン…………………… 戸部明美（at）
●イラスト ………………………………… 株式会社ナムコ
●マップ制作 ……………………………… 前田達彦
●撮影 ……………………………………… 奥田珠貴
●SPECIAL THANKS TO ………… 原　敏也（ナムコ）
石田太輔（ナムコ）
●監修・協力 ……………………………… 株式会社ナムコ

ゲームボーイアドバンス
風のクロノア®
夢見る帝国
【公式ガイドブック】

2001年9月1日初版第一刷発行

●発行人 ………………………………… 平山　隆
●印刷所 ………………………………… 三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所…………………………………… 〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替（00180-1-200）
電話　編集03-3230-5395
販売03-3230-5749
株式会社　小学館



ISBN4-09-106007-2